



VYSOKÁ ŠKOLA KREATIVNÍ KOMUNIKACE

Katedra vizuální tvorby

Grafický a mediální design

REDESIGN VIZUÁLU A OBSAHU ESPORTOVÉ LIGY

Autor: *Michal Plecháč, DiS.*

Vedoucí práce: *Ing. Michal Kajfosz*

2024

Prohlášení

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci zpracoval samostatně a že jsem uvedl všechny použité prameny a literaturu, ze kterých jsem čerpal. Stvrzuji, že všechny odevzdané výtisky mé bakalářské práce se shodují s elektronickou verzí v informačním systému VŠKK a souhlasím s tím, aby práce byla zpřístupněna veřejnosti pro účely studia a výzkumu.

V Praze dne

Podpis autora:

Poděkování

Rád bych vyjádřil své upřímné poděkování Ing. Michalovi Kajfoszovi, vedoucímu mé bakalářské práce, za jeho odborné vedení během mého absolventského studia, cenné rady a vstřícnost, kterou mi projevoval během procesu psaní práce.

Také bych rád poděkoval organizaci Hitpoint, a zejména bych chtěl vyjádřit vděk Martinu Vasatkovi za jeho ochotu a čas, který věnoval setkání a komunikaci s námi prostřednictvím e-mailů. Jeho pomoc mi významně pomohla zaměřit se na oblasti, které jsou v souladu s hodnotami a cíli organizace Hitpoint v rámci jejich ligy.

Dále bych chtěl poděkovat rodině a přátelům za jejich podporu a pomoc.

Abstrakt

Tato bakalářská práce se zabývá tvorbou, redesignem a rozvojem vizuální identity a komunikace pro českou a slovenskou esportovou ligu Hitpoint Masters ve hře League of Legends, kterou pořádá organizace Hitpoint. Cílem je transformace Hitpoint Masters do moderního a konkurenceschopného herního prostředí, reagujícího na rostoucí esport a narůstající zájem velkých mezinárodních značek. Projekt si klade za cíl vytvořit komplexní herní ekosystém, který zahrnuje jak vizuální, tak obsahové aspekty. Možný je i přesah do dalších projektů organizace Hitpoint, jako je například liga Hitpoint Winter a další esportové akce. Projekt je navržen tak, aby byl flexibilní a adaptoval se k potřebám a růstu ligy.

Klíčová slova

Grafický design, vizuální identita, Hitpoint Masters, esportová liga, sociální sítě, živé vysílání

Abstract

This bachelor thesis deals with the creation, redesign and development of visual identity and communication for the Czech and Slovak esports league Hitpoint Masters in League of Legends, organized by the Hitpoint organization. The aim is to transform Hitpoint Masters into a modern and competitive gaming environment, responding to the growing esports and the increasing interest of big international brands. The project aims to create a comprehensive gaming ecosystem that encompasses both visual and content aspects. There may also be overlap with other Hitpoint projects, such as the Hitpoint Winter League and other esports events. The project is designed to be flexible and adaptable to the needs and growth of the league.

Key word

Graphic design, visual identity, Hitpoint Masters, esports league, social networks, live streaming

OBSAH

ÚVOD	11
1 TEORETICKÁ ČÁST	13
1.1 Cíl a potenciál projektu	13
1.1.1 Logo a vizuální identita	14
1.1.2 Živé vysílání zápasů.....	14
1.1.3 Instagram	15
1.1.4 YouTube	16
1.1.5 X & Facebook.....	17
1.1.6 Web	18
1.1.7 Živé eventy	19
1.1.8 Případné navázání spolupráce.....	20
1.2 Esport a jeho vliv	21
1.2.1 Rozvoj a transformace esportu	21
1.2.2 Esportový ekosystém	23
1.2.3 Esport jako kulturní fenomén	24
1.2.4 Ekonomický vliv esportu.....	26
1.2.5 Majoritní esportové turnaje a ligy.....	27
1.2.6 Vliv esportu na technologie a inovace.....	28
1.2.7 Budoucnost esportu.....	29
1.2.8 Esport a jeho odkaz.....	31
1.3 Co je League of Legends a LoL Esports?	31
1.3.1 League of Legends.....	32
1.3.2 LoL Esports.....	35
1.4 Co je Hitpoint a Hitpoint Masters	44
1.4.1 Co je Hitpoint.....	44

1.4.2	Co je Hitpoint Masters.....	45
1.4.3	Jiné projekty organizované Hitpointem.....	45
1.5	Moje historie s esportem.....	46
1.5.1	První kroky ve světě esportu: Call of Duty 4: Modern Warfare.....	47
1.5.2	Přechod na League of Legends.....	47
1.5.3	Vstup do světa esportu.....	47
1.6	Relevantnost redesignu.....	47
1.6.1	Rostoucí popularita esportu.....	48
1.6.2	Noví sponzoři a partnerství.....	48
1.6.3	Mezinárodní přesah a ERL.....	48
1.6.4	Úspěchy českých hráčů.....	48
1.6.5	Zvýšená viditelnost a očekávání.....	48
1.6.6	Sledování trendů ve vizuálním prezentování.....	49
1.6.7	Závěr.....	49
1.7	Analýza současného designu Hitpoint Masters.....	49
1.7.1	Vizuální styl.....	50
1.7.2	Živý přenos zápasů.....	51
1.7.3	Sociální sítě.....	55
1.7.4	Webové stránky.....	57
1.8	Konkurence v České republice.....	58
1.8.1	Playzone.....	59
1.8.2	Grunex.....	60
1.9	Analýza inspirace v zahraničí.....	61
1.9.1	Regionální Ligy v Regionu EMEA.....	62
1.9.2	ERL Ligy v Regionu EMEA.....	64
2	PRAKTICKÁ ČÁST.....	67

2.1	Stanovení hodnot Hitpointu	67
2.1.1	Proces stanovení hodnot	67
2.1.2	Klíčové hodnoty a symboly Hitpoint Masters	67
2.2	Skicování.....	69
2.2.1	Rozbor Skic.....	69
2.2.2	Vývoj návrhů	69
2.3	Tvorba moodboardů.....	70
2.3.1	Proces tvorby moodboardů	70
2.3.2	Koncept 1: Střet	70
2.3.3	Koncept 2: Fandění	70
2.3.4	Koncept 3: Cesta na vrchol	71
2.3.5	Reflexe na tvorbu moodboardů.....	71
2.4	Setkání s klientem	71
2.4.1	Obsah setkání	71
2.4.2	Klíčové rady a požadavky.....	72
2.4.3	Výstupy ze setkání	72
2.5	Tvorba návrhů	73
2.5.1	Návrh: Střet.....	73
2.5.2	Návrh: Fandění	73
2.5.3	Návrh: Cesta na vrchol	74
2.5.4	Zhodnocení návrhů	74
2.6	Uživatelské testování	75
2.7	Koncept vizuální identity	76
2.7.1	Důvody výběru	76
2.7.2	Možnosti implementace.....	76
2.7.3	Výhody konceptu	77

2.8	Logo a logotyp	77
2.8.1	Tvorba loga	77
2.8.2	Tvorba logotypu.....	78
2.9	Font a typografie	78
2.9.1	Hlavní font: Climate Crisis	79
2.9.2	Sekundární font: Peace Sans.....	79
2.9.3	Nadpisový font: Archivo Black	79
2.9.4	Odstavcový font: Archivo.....	79
2.9.5	Souhrn použitých fontů.....	79
2.10	Barevná paleta.....	80
2.10.1	Testování barevných kombinací	80
2.10.2	Finální Výběr Barev.....	80
2.11	Klíčové vizuály	81
2.11.1	Rozbor jednotlivých klíčových vizuálů	81
2.12	Grafika pro živé přenosy zápasů.....	83
2.12.1	Grafické zpracování scény při výběru postav	83
2.13	Online komunikace skrze sociální sítě.....	84
2.13.1	Instagram	85
2.13.2	Facebook & Twitter.....	85
	ZÁVĚR.....	86
	SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	88
	SEZNAM PŘÍLOH.....	97
	Příloha A – Původní vizuální identita Hitpoint Masters	I
	Příloha B – Původní grafika pro živé vysílání.....	I
	Příloha C – Webové stránky Hitpoint organizace	I
	Příloha D – Rešerše vizuální identity organizace Playzone	II

Příloha E – Rešerše vizuální identity organizace Grunex	II
Příloha F – Moodboard pro návrh Střet.....	III
Příloha G – Moodboard pro návrh Fandění.....	III
Příloha H – Moodboard pro návrh Cesta na Vrchol.....	IV
Příloha I – Vizuální zpracování návrhu Střet	IV
Příloha J – Vizuální zpracování návrhu Fandění.....	V
Příloha K – Vizuální zpracování návrhu Cesta na Vrchol	V
Příloha L – Navržená loga pro vizuální identitu ligy	VI
Příloha M – Navržené logotypy pro vizuální identitu ligy.....	VI
Příloha N – Klíčový vizuál se sloganem ligy	VII
Příloha O – Klíčový vizuál s logem ligy	VIII
Příloha P – Klíčový vizuál s fotkou hráče	IX
Příloha Q – Klíčový vizuál střetu dvou týmů proti sobě	X
Příloha R – Grafické zpracování scény při výběru postav	XI
Příloha S – Grafické zpracování scény během hry.....	XI
Příloha T – Grafické zpracování scény s tabulkou umístění a odpočtem.....	XII

ÚVOD

V éře, kdy digitální média a herní průmysl nejenže formují, ale i odrážejí kulturní a sociální dynamiku naší doby, jsem se rozhodl věnovat svou bakalářskou práci tématu, které nejen rozumím, ale které mě také naplňuje – designu vizuální identity v prostředí esportu. Toto specifické odvětví, které již několik let aktivně sleduji a účastním se jeho událostí jako fanoušek i jako člen komunity, mi poskytlo nejen rozsáhlé znalosti, ale i silný emocionální vztah k tématu. Tímto projektem chci prohloubit svou schopnost kreativního vyjádření a současně přispět k rozvoji pole, které mě fascinuje. Moje ambice sahají daleko za hranice akademického úspěchu; vidím v něm příležitost kariérního růstu a profesionalizace v grafickém designu v kontextu herního průmyslu a esportu.

Tato práce se bude zabývat komplexním procesem tvorby vizuální identity pro esportovou ligu Hitpoint Masters, a to s ohledem na aktuální trendy a potřeby cílové skupiny. Záměrem je nejen vytvořit design, který bude vizuálně přitažlivý a funkční, ale také, který bude odrážet dynamiku, emocionální náboj a specifika esportu. V této práci hodlám propojit svou vášeň pro esport a odborné dovednosti v oblasti grafického designu, abych přispěl ke zvýšení atraktivity a profesionalismu ligy Hitpoint Masters.

V teoretické části mé bakalářské práce se zaměřím na klíčové pojmy a fenomény, které jsou nezbytné pro pochopení esportu a jeho vlivu na současnou digitální kulturu, se zvláštním důrazem na League of Legends, jednu z nejpobulárnějších her v esportové sféře, a LoL Esports. Dále představím organizaci Hitpoint a jejich esportovou ligu Hitpoint Masters jako klíčový kontext pro můj projekt redesignu vizuální identity. Detailněji se budu věnovat mé osobní historii a vztahu k esportu, abych objasnil důvody výběru tohoto tématu a zdůraznil význam a potřebu inovace vizuální identity pro Hitpoint Masters. Prohloubení tématu bude pokračovat analýzou současného designu Hitpoint Masters a přehledem konkurence v České republice, stejně jako inspirací zahraničních lig, což mi umožní identifikovat úspěšné strategie vizuálních identit, které rezonují s publikem a odlišují se na trhu. Tato komplexní analýza poslouží jako základ pro praktickou část práce, ve které se zaměřím na tvorbu nové vizuální identity pro Hitpoint Masters. Cílem je nejen zvýšit vizuální atraktivitu ligy, ale také posílit její značku a zlepšit její postavení na esportovém trhu, což považuji za klíčový krok na cestě k profesní kariéře v grafickém designu v herním průmyslu a esportu.

Praktická část práce bude spočívat v návrhu tří unikátních konceptů vizuální identity pro Hitpoint Masters, z nichž každý bude mít vlastní charakter a vizuální jazyk. Tyto koncepty budou navrženy s ohledem na potřeby a specifika esportového publikum. Z těchto návrhů vyberu jeden, který bude nejvíce odpovídat cílům a očekáváním organizace Hitpoint Masters, a tento návrh dále rozpracuji a převedu do kompletního systému vizuální identity. Tento proces zahrnuje vše od vytvoření loga, přes výběr barevné palety a typografie, až po aplikaci designu na různé komunikační platformy včetně sociálních sítí, webu, živých eventů a merchandisingu.

Závěrem práce zhodnotím, co jsem se naučil během procesu tvorby, jaké byly hlavní výzvy a jaké jsou možnosti dalšího rozvoje a uplatnění navržené vizuální identity v praxi. Zreflektuji potenciál pro rozšíření projektu, možnosti budoucího redesignu nejen pro Hitpoint Masters, ale i pro další ligy a projekty pod organizací Hitpoint.

Pro mě osobně tento projekt představuje významný milník na cestě k dosažení profesních cílů v oblasti grafického designu v herním průmyslu a esportu. Věřím, že tato práce nejen ukáže mé schopnosti a kreativní myšlení, ale také mi otevře dveře k budoucím příležitostem v této rychle se rozvíjející oblasti.

1 TEORETICKÁ ČÁST

1.1 Cíl a potenciál projektu

V rámci projektu se zaměřujeme na kompletní přetvoření vizuální reprezentace a identity Hitpoint Masters ligy, což je česká esportová soutěž ve hře League of Legends. Tento cíl má za úkol nejen modernizovat a oživit vizuální stránku ligy, ale také posílit její pozici na trhu a přilákat větší počet fanoušků a sponzorů. S růstem popularity esportu a přílivem nových sponzorů, jako jsou Mastercard, Kitkat nebo Pringles, a stále rostoucím počtem diváků, je redesign nezbytný pro udržení konkurenceschopnosti a atraktivity ligy.

Cíle projektu:

Modernizace Identity Ligy: Nová vizuální podoba a logo ligy a zvýšení kvality obsahu na sociálních sítích.

Rozšíření Obsahu: Posílení identity fanouškovství a zlepšení motion grafiky pro videa a živé přenosy.

Zvýšení Atraktivity pro Fanoušky: Aktualizace webové stránky s důrazem na uživatelský zážitek a zlepšení zážitku fanoušků při sledování turnajů.

Očekávané výsledky:

Projekt si klade za cíl vytvořit komplexní herní ekosystém, který zahrnuje jak vizuální, tak obsahovou stránku ligy. Očekává se, že tímto přístupem dojde k zvýšení zájmu a angažovanosti fanoušků, což v konečném důsledku upevní pozici Hitpoint Masters mezi evropskými esportovými soutěžemi. Modernizací vizuální identity a obsahu se snažíme otevřít lize nové možnosti, jak oslovit širší publikum a zároveň nabídnout stávajícím fanouškům ještě kvalitnější a zajímavější zážitek.

V kontextu celkového růstu esportu a jeho stále většího pronikání do mainstreamového povědomí představuje redesign Hitpoint Masters ligy strategický krok k udržení a posílení její pozice na trhu. Zahrnutí moderních trendů a technologií do prezentace ligy může vést k rozšíření jejího vlivu nejen mezi stávajícími fanoušky League of Legends v České republice, ale i mezi novými diváky, potenciálními sponzory a partnery. Tento projekt má tak potenciál nejen pozitivně ovlivnit ligu Hitpoint Masters a organizaci Hitpoint jako takovou, ale také přispět k dalšímu rozvoji esportu v regionu.

1.1.1 Logo a vizuální identita

V kontextu ambiciózního cíle přetvořit vizuální identitu Hitpoint Masters ligy je zásadním krokem navržení nového loga. Logo by mělo odrážet moderní trendy a přinést lize odlišný, ale zároveň rozpoznatelný a pevný vizuální základ, na který se bude moct opřít. Toto logo by nemělo být jen dalším vizuálním prvkem mezi esportovými ligami podobného rozsahu; mělo by vyčnívat, přitahovat pozornost a zároveň ztělesňovat hodnoty a dynamiku ligy. Jeho úloha je klíčová nejen v konkurenceschopnosti mezi ostatními esportovými organizacemi, ale i v budování silné značky, která může působit sjednocujícím dojmem na fanoušky, sponzory a partnery.

Změna a úprava barev, výběr fontů, a stanovení vzorců pro designové prvky jako jsou pozadí, grafiky na sociálních sítích či merchandising, jsou další nezbytné kroky v procesu vybudování vizuální identity. Tento průvodce designu zajistí, že všechny komunikační kanály a materiály budou působit jednotně, což je zásadní pro snadnou identifikovatelnost a dlouhodobou paměťovou stopu u cílové skupiny.

Vizuální identita ligy v budoucnu bude hrát mnohostrannou úlohu. Nebude sloužit jen jako základní vizuální prvek, ale stane se klíčovým nástrojem pro budování značky, zvyšování povědomí a rozšiřování fanouškovské základny. Kvalitní a promyšlená vizuální identita také otevírá dveře pro nové marketingové příležitosti a partnerství, posiluje důvěru ve značku a zvyšuje její hodnotu.

Důraz na unikátnost, a přitom srozumitelnost vizuálního stylu pomůže Hitpoint Masters lize vytvořit silný emocionální vztah s jejími fanoušky, což je v digitálním světě esportu, kde se bojuje o každou sekundu pozornosti, absolutně klíčové. V neposlední řadě, kvalitně provedená vizuální identita přispívá k profesionálnímu vnímání celé ligy, což má pozitivní dopad nejen na fanoušky, ale i na současné a potenciální sponzory. V dnešní době, kdy vizuální komunikace hraje stále větší roli, se stává promyšlená vizuální identita jedním z rozhodujících faktorů úspěchu v esportovém odvětví.

1.1.2 Živé vysílání zápasů

Živé vysílání zápasů představuje klíčový produkt, který Hitpoint Masters liga nabízí svým divákům. V digitálním světě esportu, kde zážitek diváka je v centru dění, hrají vizuální prvky nezastupitelnou roli. Význam těchto prvků se odvíjí nejen od potřeby

zprostředkovat informace jasně a efektivně, ale také od snahy vytvořit poutavý a zapamatovatelný vizuální zážitek. V tomto kontextu je nutné přistupovat k obnově a inovaci grafických prvků v živém vysílání s maximální pečlivostí a kreativitou.

Nové scény, přechody mezi scénami, interaktivní efekty a další grafické prvky před, během i po hře jsou zásadní pro oživení vysílání a posílení zapojení diváků. Interaktivní informace o hráčích na obrazovce, jako jsou herní statistiky či vizuální zobrazení formátu hry, musí být nejen přehledné, ale také vizuálně atraktivní a v souladu s celkovou vizuální identitou ligy. Tímto způsobem bude možné zachovat ucelenou vizuální linii a zároveň zvýšit dynamiku a vizuální kvalitu vysílání.

Základem úspěchu je detailní plánování a designování těchto prvků, které by měly reflektovat dynamiku a intenzitu esportového zápasu, přitom však nezahlcovat diváka nadměrnou vizuální informací. Klíčem je najít rovnováhu mezi informační hodnotou a estetickou přitažlivostí, aby každý moment vysílání přispíval k celkovému zážitku z sledování.

Platforma Twitch.tv, která je primárním médiem pro živé vysílání Hitpoint Masters, nabízí rozsáhlé možnosti pro personalizaci vizuální prezentace kanálu. To zahrnuje profilové fotografie, pozadí kanálu, bannery pod živým přenosem a další prvky, které by měly být integrovány do nově navrženého vizuálu. Tyto prvky představují důležité kontaktní body s diváky a jsou nezbytné pro vytvoření kvalitního, vizuálně jednotného a zapamatovatelného zážitku ze značky Hitpoint Masters.

Cílem redesignu vizuálních prvků v živém vysílání je posunout zážitek diváků na novou úroveň, kde každý detail vysílání přispívá k hlubšímu spojení s ligou a jejími zápasy. Moderní, dynamický a vizuálně poutavý přenos tak stane se nejen prostředkem prezentace sportovních výkonů, ale i zásadním nástrojem pro budování značky a její interakci s fanouškovskou komunitou.

1.1.3 Instagram

Instagram je nejen nejaktivnější sociální sítí Hitpoint Masters, ale v dnešní době patří mezi nejpopulárnější platformy celosvětově. Jeho vizuálně orientovaná povaha a široký dosah ho činí ideálním kanálem pro komunikaci s fanoušky, informování o nadcházejících zápasech, sdílení novinek z ligy i celé organizace Hitpoint. Cílem je tedy

využít Instagram nejen jako prostředek pro sdílení faktických informací, ale i jako platformu pro vytváření zábavného a angažujícího obsahu, který fanouškům přiblíží osobnosti hráčů a komentátorů Hitpoint Masters.

Jasná vizuální hierarchie příspěvků je klíčová. Díky ní bude možné na první pohled rozlišit, které informace se týkají přímo zápasů Hitpoint Masters, které se věnují jiným projektům organizace Hitpoint a které nabízí exkluzivní zábavný obsah. Tato hierarchie umožní fanouškům snadno navigovat obsahem a najít přesně to, co je zajímavá.

Kromě tradičních příspěvků hraje důležitou roli i funkce Stories. Stories na Instagramu umožňují sdílení krátkých videí a fotografií, které po 24 hodinách automaticky zmizí. Tato funkce je ideální pro sdílení aktuálních momentů, zážitků a informací o konání živého vysílání. Pro dosažení jednotného vizuálního vzhledu a zvýšení profesionality je nezbytné vytvořit šablony a vizuální prvky pro Stories. Tyto šablony by měly být jednoduché na použití a současně vizuálně atraktivní, aby podpořily interakci s obsahem a zvýšily zapojení fanoušků. Kreativní prvky jako text, emoji nebo filtry pomohou obohatit sdílený obsah a udělat jej osobnějším a přitažlivějším.

Vytvořením poutavých vizuálních šablon pro Stories a promyšlenou vizuální strategií pro příspěvky lze na Instagramu vytvořit silný komunikační kanál, který bude sloužit nejen k informování, ale i k budování silného vztahu s fanouškovskou základnou. Takový přístup umožní Hitpoint Masters využít plný potenciál Instagramu jako klíčové sociální sítě pro moderní vizuální komunikaci a interakci s fanoušky.

1.1.4 YouTube

YouTube představuje pro Hitpoint Masters a organizaci Hitpoint klíčovou platformu, neboť slouží jako primární úložiště záznamů živě vysílaných zápasů. Jakmile je zápas odvysílán, YouTube se stává jediným místem, kde jsou tyto záznamy dostupné pro širokou veřejnost. Z tohoto důvodu je vizuální jasnost a přehlednost v prezentaci těchto záznamů na YouTube naprosto zásadní. Je důležité, aby diváci na první pohled rozpoznali, o jaký zápas, turnaj či fázi turnaje se jedná a které týmy proti sobě stojí.

Vzhledem k tomu, že kanál YouTube Hitpoint zahrnuje nejen ligu Mastercard Hitpoint Masters, ale i další komentované turnaje ve hře League of Legends, je nezbytné tyto

turnaje vizuálně odlišit. To pomůže divákům snadněji se orientovat v nabízeném obsahu a efektivně najít videa, která je zajímají.

Náhledový obrázek je na YouTube klíčovým vizuálním prvkem, jelikož funguje jako obal pro video a poskytuje první dojem o jeho obsahu. V rámci návrhu náhledových obrázků je cílem vytvořit design, který jednoznačně informuje o tom, kdo proti komu hraje, v jaké lize se zápas odehrává (domáci, zahraniční, první nebo druhá liga), a kdo zápas komentuje. Tento přístup nejen zvýší vizuální jasnost, ale také podpoří jednotný vizuální styl, který je v souladu s novou vizuální identitou Hitpoint Masters.

Kromě náhledových obrázků je důležité zaměřit se také na úvodní fotku na YouTube, která bude fungovat jako bannerová reklama pro Mastercard Hitpoint Masters. Tato úvodní fotka by měla v sobě zahrnovat klíčové vizuální prvky nové vizuální identity a zároveň efektivně komunikovat značku a její hodnoty. Profilový obrázek by měl rovněž ladit s novým vizuálním stylem a podporovat rozpoznatelnost značky na první pohled.

Cílem těchto vizuálních prvků je nejen zajistit vizuální jasnost a usnadnit divákům navigaci v obsahu, ale také posílit vizuální identitu Hitpoint Masters a podpořit soudržný a profesionální vzhled celého YouTube kanálu. Tímto způsobem YouTube přispěje k dalšímu rozvoji a popularizaci ligy, zvyšování angažovanosti fanoušků a vytváření hlubšího vztahu mezi ligou a jejími diváky.

1.1.5 X & Facebook

Ačkoliv sociální sítě X (dříve známý jako Twitter) a Facebook nepředstavují pro Hitpoint Masters a celou organizaci Hitpoint primární kanály komunikace, stále hrají významnou roli v jejich digitální strategii. Tyto platformy jsou využívány spíše sekundárně, avšak jejich význam a priorita v komunikačním mixu zůstávají nezpochybnitelné.

Sociální síť X se vyznačuje svým mezinárodním přesahem a stává se tak důležitým nástrojem pro sdílení nejdůležitějších informací a oznámení s globálním publikem. I přes tento zahraniční dosah organizace Hitpoint preferuje na této platformě komunikaci v českém jazyce, což zdůrazňuje její závazek vůči domácím fanouškům a zároveň udržuje jistou míru lokální identity i v mezinárodním prostředí.

Naopak Facebook, který je více zaměřen na české publikum, slouží k širšímu rozsahu komunikace, od sdílení aktualit, přes propagační obsah, až po interakci s fanoušky. Zde

organizace může využívat různorodější formáty příspěvků, což umožňuje flexibilnější prezentaci obsahu. Dominantním formátem bude pravděpodobně širokouhlý obdélníkový formát (16:9), který je ideální pro sdílení video obsahu a informačních bannerů, ale také čtvercový formát, který je oblíbený pro fotografie a grafiky, obzvláště pak na Instagramu.

Pro obě tyto platformy bude klíčové vytvořit různé informační bannery a grafické prvky, které budou v souladu s novou vizuální identitou Hitpoint Masters. Tyto prvky musí být navrženy tak, aby byly vizuálně atraktivní a zároveň poskytovaly jasné a stručné informace. Důležitá bude také schopnost vizuálně odlišit obsah týkající se Hitpoint Masters od jiných lig a projektů organizace Hitpoint, což pomůže udržet jasnost a přehlednost komunikace.

V kontextu celkové digitální strategie Hitpoint Masters představují sociální sítě X a Facebook důležité kanály pro doplnění primárních platform jako je Instagram a YouTube. I když jsou tyto sítě využívány spíše sekundárně, jejich role v budování značky, komunikaci s fanoušky a rozšiřování dosahu je nesporná. Výzvou zůstává udržet konzistentní a profesionální vizuální styl napříč všemi digitálními platformami a zároveň efektivně využívat specifické vlastnosti každé z nich.

1.1.6 Web

Přestože byl redesign webové stránky zhodnocen jako prvek s nižší prioritou v rámci celkové strategie komunikace Hitpoint Masters, nelze podceňovat jeho význam. Web sice není využíván jako hlavní kanál pro sdílení informací nebo vysílání živých přenosů zápasů, v porovnání například se sociálními sítěmi, které organizace Hitpoint aktivně používá, přesto zůstává důležitým a reprezentativním zdrojem informací o celé organizaci a jejích projektech.

Web Hitpoint slouží jako univerzální platforma pro všechny projekty a ligy, které Hitpoint pořádá, a nabízí ucelený přehled o organizaci. Zahrnuje článkovou sekci s pravidelnými aktualitami, přehled týmů účastnících se lig, vítězů z předchozích let, informace o formátu turnaje a přehled nadcházejících zápasů včetně detailů o tom, kdy a kde se budou konat.

V rámci tohoto projektu se zaměříme především na část webu věnovanou lize Hitpoint Masters. Cílem je zde poskytnout stručné a jasné informace o lize, které budou snadno

dostupné a srozumitelné pro každého návštěvníka. Důležité je zajistit, aby byla tato sekce webu vizuálně atraktivní a v souladu s novou vizuální identitou lize. To zahrnuje aktualizaci grafických prvků, vytvoření intuitivní navigace a zpřehlednění informací, aby odpovídaly současným potřebám a očekáváním fanoušků.

Web bude sloužit nejen pro poskytování podrobnějších informací, ale také jako vizuální výkladní skříň nového vizuálního stylu ligy. Je tedy klíčové, aby design webových stránek byl pečlivě promyšlen a aby efektivně podporoval celkovou strategii značky a komunikace Hitpoint Masters. Tento přístup zaručí, že web zůstane důležitou součástí komplexního ekosystému komunikace a marketingu organizace Hitpoint, i když je jeho využití ve srovnání s jinými kanály méně frekventované.

1.1.7 Živé eventy

Ačkoli živé akce Hitpoint Masters, především vrcholný moment ligy, finále Hitpoint LEGENDS, nepatří mezi časté události, není možné pochybovat o jejich klíčové roli ve zvyšování atmosféry, profesionalismu a zviditelnění značky. Tato akce, která se tradičně odehrává v kulturním centru Fabrika ve Svitavách, představuje jedinečnou příležitost pro fanoušky, aby se ponořili do světa esportu a zažili neopakovatelnou atmosféru elektronického sportu.

Přizpůsobení vizuálních prvků živých akcí novému vizuálnímu stylu Hitpoint Masters má klíčovou roli v celkovém vnímání značky a její prezentaci. Promyšlené grafické prvky na místě, jako jsou LED displeje před hráčskými stoly zobrazující aktuální hráče nebo informace o týmech, velká projekční plocha promítající průběh hry, stejně jako řada bannerů a plakátů respektujících vizuální styl Hitpoint Masters, vše přispívá k vytvoření poutavého a zapamatovatelného zážitku pro všechny přítomné.

Začlenění nového vizuálního stylu do designu živých eventů umožní nejen zvýšit estetickou kvalitu a profesionalitu prezentace, ale také podpořit jednotnost značky napříč různými komunikačními kanály. To zahrnuje například:

- Vytvoření konzistentních a vizuálně atraktivních náhledových obrázků pro sociální sítě, které budou lákat fanoušky k sledování živých přenosů nebo rekapitulací z eventů.

- Design merchandisingu, jako jsou trička, čepice a další předměty, které fanoušci mohou na místě zakoupit nebo vyhrát v soutěžích, což posílí jejich vztah k lize.
- Vytvoření interaktivních a vizuálně zajímavých instalací na místě, které zvýší zapojení fanoušků a poskytnou další fotografický materiál pro online sdílení.

Ačkoliv je Hitpoint LEGENDS akce s nižší prioritou z hlediska četnosti konání, její potenciál pro zvýšení atmosféry, podpora fanouškovského ducha a přidání na celkové profesionalitě Hitpoint Masters je obrovský. Efektivní využití této příležitosti pro propagaci nového vizuálního stylu a posílení značky přes živé eventy může mít významný dopad na vnímání a popularitu ligy v očích stávajících i potenciálních fanoušků.

1.1.8 Případné navázání spolupráce

V první řadě bych se rád obrátil přímo na organizaci Hitpoint s cílem navázat kontakt a představit jim mé dosavadní práce. Moje iniciativa zahrnuje setkání, na kterém bych prezentoval rešerši, moodboardy a prvotní návrhy vizuálního stylu. Tento krok považuji za zásadní pro možné budoucí směřování a spolupráci na projektu vizuální identity Hitpoint Masters.

Mým cílem je dozvědět se více o preferencích organizace, zjistit, jaké jsou jejich požadavky na novou vizuální identitu a jaké klíčové prvky a motivy současné identity chtějí zachovat nebo změnit. Je důležité pochopit, které aspekty vizuálního stylu považují za prioritní a na které části by se chtěli zaměřit v první fázi změn. Výsledkem těchto diskusí by měl být kompromis, který umožní začlenění alespoň části mého návrhu do vizuální identity Mastercard Hitpoint Masters.

Pokud bychom dosáhli shody, mé další kroky by směřovaly k prohloubení spolupráce s organizací Hitpoint. Zahrnovalo by to rozšíření a doplnění vizuálního stylu o další prvky a aspekty, které by mohly zahrnovat například:

- Vytvoření a pravidelná aktualizace příspěvků pro Instagram.
- Design thumbnailů pro YouTube videa.
- Tvorba vizuálních efektů pro vertikální formát videí určených pro TikTok a Instagram Reels.

- Práce na vizuálních efektech pro horizontální video formát pro YouTube obsah, zahrnující klíčové momenty ze zápasů či úplně nový obsah určený pro sociální síť.

Cílem této spolupráce by nebylo jen adaptovat vizuální styl pro současné potřeby Hitpoint Masters, ale také pokračovat ve vývoji a posilování vizuální identity, která by byla schopna přizpůsobit se budoucím trendům a potřebám organizace. Prohloubení spolupráce by tak mohlo přinést vzájemné výhody, kde moje bakalářská práce by posloužila jako základ pro dlouhodobější a udržitelnou vizuální strategii, která by podporovala rozvoj a posílení značky Hitpoint Masters v esportovém prostředí.

1.2 Esport a jeho vliv

Esport, neboli elektronický sport, představuje organizované videoherní soutěže, které se těší rostoucí popularitě po celém světě. Tyto soutěže mohou být jak individuální, tak týmové a zahrnují širokou škálu her, včetně multiplayerových online bitevních arén (MOBA), prvních osobních stříleček (FPS) a strategických her v reálném čase (RTS). Esportové soutěže se často konají v profesionálních ligách a turnajích, kde hráči a týmy soutěží o tituly a finanční odměny (Hofmann & Camara, 2024).

Historie esportu sahá do 70. let 20. století, ale skutečný rozmach zažil s příchodem internetu a možností online hraní na konci 90. let. Rychlý rozvoj technologií a zvyšující se dostupnost vysokorychlostního internetu umožnily esportu stát se globálním fenoménem. Dnes jsou esportové akce vysílány naživo prostřednictvím streamovacích služeb, přičemž přitahují miliony diváků z celého světa (Tang et al., 2023).

Esport můžeme definovat jako organizovanou formu soutěžního hraní videoher, která se koná na různých úrovních, od amatérských až po profesionální turnaje, přičemž některé z těchto soutěží lákají tisíce diváků, jak osobně, tak online. Esportové soutěže se často vysílají živě přes internetové streamingové platformy, jako je Twitch, což hráčům a fanouškům umožňuje sledovat soutěže v reálném čase (Snavely, 2014).

1.2.1 Rozvoj a transformace esportu

Esport začal svou cestu v raných 70. letech 20. století v arkádových hernách, kde hráči soutěžili na jednoduchých, ale zábavných videohrách jako byl Pong. V té době byl esport

záležitostí lokálních komunit a neformálních soutěží. V 80. letech přinesly hry jako Space Invaders a Pac-Man první velké vlny popularity arkádových her, což vyústilo v pořádání prvních organizovaných turnajů. První velký turnaj, Space Invaders Championship v roce 1980, který pořádala společnost Atari, přilákal více než 10 000 účastníků, což dokládá rostoucí zájem o soutěživé hraní (Snavely, 2014).

Významné milníky v historii esportu

V roce 1998 byla vydána hra StarCraft od společnosti Blizzard Entertainment, která se rychle stala základním kamenem profesionálního esportu, zejména v Jižní Koreji. Její komplexní strategie a vyváženost umožnily hráčům a týmům soutěžit na mezinárodní úrovni s velkými cenovými fondy. Rozvoj internetu na konci 90. let a online hry jako Counter-Strike a League of Legends posunuly esport do nové éry, kdy se z neformálních a lokálních soutěží stal globální fenomén s profesionálními ligami a turnaji s milionovými cenovými fondy.

Jedním z klíčových milníků bylo založení Major League Gaming (MLG) v roce 2002, což představovalo významný krok k profesionalizaci a institucionalizaci esportu v Severní Americe. MLG a podobné organizace přinesly strukturovaný přístup k soutěžím, s ligami a turnaji, které přitahovaly sponzory a média, čímž esport získal větší viditelnost a uznání (Snavely, 2014).

Dalším významným momentem bylo vydání League of Legends v roce 2009, což je hra, která definovala žánr MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) a stala se jednou z nejpopulárnějších esportových her vůbec. Světový šampionát této hry, League of Legends World Championship, se stal jedním z nejprestižnějších a finančně nejvíce oceněných esportových turnajů, což ilustruje obrovský růst a potenciál esportu (Snavely, 2014).

Esport se tak transformoval z lokálních arkádových soutěží do mezinárodně uznávaného sportovního odvětví, které je dnes součástí globálního digitálního zábavního průmyslu. Jeho vývoj je příkladem toho, jak nové technologie a média mohou radikálně změnit podobu sportu a zábavy, přičemž esport překračuje tradiční hranice a nabízí nové příležitosti pro hráče, fanoušky a investory.

1.2.2 Esportový ekosystém

Esportový ekosystém představuje složitou a dynamickou síť hráčů, týmů, organizací, sponzorů a dalších subjektů, které společně vytvářejí základ pro rychle se rozvíjející odvětví elektronického sportu. S růstem popularitu esportu po celém světě se tento ekosystém neustále rozšiřuje a diverzifikuje, což nabízí nové příležitosti pro kariérní růst, investice a marketing. V této podkapitole se podrobně zaměříme na klíčové složky esportového ekosystému, které zahrnují hráče, týmy a organizace, stejně jako ekonomické aspekty, jako jsou sponzoři a investice. Prozkoumáme, jak se jednotlivé části tohoto ekosystému navzájem propojují a spolupracují, aby podpořily růst a udržitelnost esportu jako legitimní a uznávané formy soutěžní zábavy a sportu.

Hráči: Od amatérů k profesionálům

Rozdíl mezi profesionálními esportovými hráči a amatéry je zřetelný v jejich perceptuálně-motorických schopnostech. Studie z roku 2022 ukázala, že profesionální hráči mají lepší časování předvídání, koordinaci oko-ruka a periferní vnímání, což jsou dovednosti přímo související s výkonem v esportech. Tento výkon je výsledkem dlouhodobého intenzivního tréninku a soutěžení, které profesionální hráči podstupují (Journal of Electronic Gaming and Esports, 2022).

Další studie porovnávala výkon v sledování více objektů mezi profesionálními a amatérskými esportovými hráči a tradičními sportovci, kde profesionální esportoví hráči vykázali lepší výsledky než amatéři. Tento výsledek poukazuje na pozitivní asociaci mezi dohou hraní esportů a výkonem v sledování, což naznačuje, že esportové a sportovní aktivity mohou mít podobný vliv na rozvoj specifických schopností (International Journal of eSports Research, 2021).

Týmy a organizace: Struktura a fungování

Esportové týmy a organizace představují základní kámen esportového ekosystému. Nabízejí hráčům podporu v tréninku, strategii a marketingu. Organizace jako Team Liquid či Fnatic demonstrují, jak dobře strukturovaný tým může dosahovat úspěchů na mezinárodní scéně, podporován sponzory a pečlivě vybranými hráči s cílem dosáhnout co nejlepších výsledků v soutěžích.

Sponzoři a investice: Kdo financuje esport

Marketing v esportu se rapidně rozvíjí, přičemž v roce 2019 investovaly značky do esportového marketingu 646 milionů dolarů. Sponzorství a reklama jsou klíčovými kanály, přes které značky dosahují mladé, vzdělané a zapojené publikum, které převážně tvoří Generace Z a Mileniálové. Tato demografická skupina, která je vášnivá o digitální technologie a hry, představuje ideální cílovou skupinu pro mnoho značek, včetně těch neendemických, jako jsou luxusní značky, které hledají způsoby, jak oslovit tech-savvy publikum (Haptic Media, 2020).

Vývojáři her: Stavitelé digitálních arén

Vývojáři her jsou klíčovými hráči v esportovém ekosystému, poskytují platformu, na které se esport odehrává. Společnosti jako Riot Games, Valve a Blizzard Entertainment nejenže vytvořily některé z nejpobulárnějších esportových titulů, jako jsou League of Legends, Dota 2 a Overwatch, ale také aktivně podporují esportové scény těchto her prostřednictvím organizování turnajů a lig. Tyto aktivity nejenže podporují rozvoj samotných her, ale také celého esportového odvětví, přinášejí nové příležitosti pro hráče, týmy a sponzory.

Každý z těchto aspektů esportového ekosystému přispívá k jeho dynamickému růstu a rozvoji, přičemž spolupráce mezi hráči, týmy, sponzory a vývojáři her tvoří pevný základ pro budoucnost esportu.

1.2.3 Esport jako kulturní fenomén

Esport se rychle vyvíjí z nišové zábavy do globálního kulturního fenoménu, který má značný vliv na populární kulturu, společenské dynamiky a ekonomiku. Jeho exponenciální růst je podpořen digitalizací a rostoucím přijetím technologií, což umožňuje jedinečnou formu soutěžení a interakce mezi hráči a fanoušky z celého světa. Díky masivním online a offline událostem a turnajům, které přitahují miliony diváků, se esport stává nedílnou součástí moderního životního stylu, ovlivňuje trendy ve spotřebě mediálního obsahu a vytváří nové příležitosti pro marketing a značky. Tento úvodní odstavec představuje esport nejen jako konkurenční platformu, ale také jako kulturní jev,

který překračuje hranice tradičního pojetí sportu a hraní her, otevírá diskusi o jeho sociálním, ekonomickém a vzdělávacím dopadu na společnost.

Vliv na populární kulturu

Esport neustále utváří budoucnost zábavy, zvláště živých událostí, a představuje dynamický sektor plný příležitostí. Jeho rozvoj z arkádových her do arén a z milovníků her na milionové ceny dokazuje jeho význam a potenciál v globálním kontextu, včetně Blízkého východu. Esport si získává popularitu díky svému jedinečnému formátu soutěží, které jsou navrženy kolem videoher, a vytváří specifický ekosystém zahrnující vydavatele her a licenční partnery, který se liší od tradičních sportů (BCG, 2023).

Společenský a komunitní dopad

Esportová kultura je fascinující jev, který má značný vliv na společnost a komunity. Jako průmysl, který začal klíčit v 70. letech, představuje esport zcela jedinečnou sportovní kulturu s vlastní demografickou strukturou hráčů a diváků. Tato kultura je značně odlišná od tradičních sportů a je charakteristická svou mladostí, digitální přirozeností a vysokou mírou zapojení. Navíc, způsoby, jakými esport interaguje s populární kulturou, například skrze televizní seriály či módní partnerství, ukazují jeho široký kulturní dopad (Brandingmag, 2023).

Vzdělávání a esport

Esport rovněž nabízí nové příležitosti pro vzdělávání a profesní rozvoj. Kluby a federace esportu se snaží profesionalizovat a rozvíjet tento průmysl, což zahrnuje vytváření speciálních programů pro objevování a rozvoj talentů a zpřístupnění esportu jako udržitelné kariéry. Například v Japonsku a některých regionech Číny jsou esportovým hráčům nabízeny minimální roční platy v esportových ligách a podpora ve vzdělávání a získávání nemovitostí. Tyto iniciativy ukazují, jak esport překračuje hranice pouhé zábavy a stává se relevantním prvkem v oblasti vzdělávání a osobního rozvoje (BCG, 2023).

Tento rozvoj esportu jako kulturního fenoménu odhaluje jeho významný vliv na populární kulturu, společnost a komunitní strukturu, stejně jako na vzdělávání a profesní

rozvoj jednotlivců. Esport nadále rozšiřuje své působení a stává se klíčovou součástí digitální a globální kultury.

1.2.4 Ekonomický vliv esportu

Esportový průmysl zažívá bezprecedentní růst, který překračuje hranice tradičních sportů a stává se významnou součástí globálního ekonomického ekosystému. S odhadovaným tržním příjmem dosahujícím miliard dolarů a pokračující expanzí do nových regionů a demografických skupin, esport transformuje způsob, jakým lidé vnímají zábavu, soutěžení a komunitu. Tento fenomenální vzestup je poháněn nejen stále se rozvíjejícími technologiemi a inovacemi v oblasti herního designu, ale také integrací esportu do mainstreamové kultury, vzdělávacích institucí a profesionálních sportovních lig. Kromě toho, s narůstajícím zájmem ze strany investorů a značek, esport otevírá nové příležitosti pro marketing a reklamu, což přináší významné ekonomické příležitosti pro všechny zúčastněné strany. Tato podkapitola se bude zabývat klíčovými faktory, které přispívají k ekonomickému vlivu esportu, a prozkoumá jeho potenciál pro další růst v nadcházejících letech.

Přehled trhu a jeho hodnota

Esportový trh se v roce 2023 odhadoval na 2,30 miliardy USD a očekává se, že do roku 2030 dosáhne hodnoty 12,10 miliard USD, což představuje složenou roční míru růstu (CAGR) 26,8 % v období 2023–2030. Tento růst je poháněn zejména zvyšujícím se počtem internetových uživatelů a rostoucí popularitou mobilního hraní, které jsou klíčovými faktory pro expanzi esportového průmyslu v regionu Asie a Tichomoří (Grandview Research, 2023; Expert Market Research, 2023).

Esport v reklamě a marketingu

Sponzorství dominuje tržním příjmům s více než 39,0 % tržního podílu v roce 2022. Značky jako Nvidia Corporation, Red Bull, BMW AG, The Coca-Cola Company a U.S. Air Force již uzavřely sponzorské smlouvy s esportovými ligami a týmy. Sponzorství nabízí značkám přímý přístup k potenciálním zákazníkům prostřednictvím online a offline mediálních kanálů. Tento segment je očekáván, že bude i nadále růst díky stále se

zvyšujícímu počtu digitálních aktiv hlavních herních společností, které nabízejí lákavé příležitosti pro sponzorství (Grandview Research, 2023).

Vliv na tradiční média a zábavní průmysl

Segment mediálních práv se odhaduje, že bude růst nejrychleji s nejvyšší složenou roční mírou růstu (CAGR) více než 22,0 % během prognózovaného období. Mediální práva zahrnují všechny příjmy zaplacené týmům, ligám a pořadatelům událostí za získání práv na vysílání obsahu esportu na kanále. Nedávné aktivity spojené s fúzemi a akvizicemi, jako je akvizice mediálních práv společností Rooter Sports Technologies Private Limited pro všechna IP Sky Esports na jeden rok, ukazují na rostoucí význam mediálních práv v esportu a očekává se, že tento segment bude nadále růst (Grandview Research, 2023).

Esportový trh je vysoce konkurenční s klíčovými hráči, jako jsou Tencent Holdings Ltd, Activision Blizzard Inc, Electronic Arts Inc, a další, kteří hrají důležitou roli ve vývoji a popularizaci esportu na celém světě. Tyto společnosti investují do esportových týmů, organizují esportové události a vytvářejí nové herní tituly, které přitahují miliony diváků po celém světě (GlobalData Plc, 2023).

Tento rozvoj esportu poukazuje na jeho rostoucí ekonomický význam a vliv na reklamu, marketing a tradiční média a zábavní průmysl. Esport se stal klíčovým prvkem v digitální a globální ekonomice, s obrovským potenciálem pro další růst a rozvoj.

1.2.5 Majoritní esportové turnaje a ligy

Esportový svět nabízí řadu klíčových událostí a lig, které definují krajinu této dynamické a rychle se rozvíjející disciplíny. Tyto události nejenže zdůrazňují dovednosti a strategie nejlepších hráčů a týmů na světě, ale také přitahují miliony diváků a fanoušků.

Příklady klíčových esportových událostí

1. League of Legends World Championship (Worlds) - Tento turnaj je jednou z nejvýznamnějších a nejsledovanějších událostí ve světě esportu, s vrcholným sledovanostním zážitkem dosahujícím až 6,4 milionu diváků v roce 2023, což z něj činí nejsledovanější esportovou událost všech dob (Esports Insider, 2023).

2. Mid-Season Invitational (MSI) - Další významná událost pro League of Legends, MSI 2023 v Londýně, zaznamenala rekordní sledovanost téměř 2,3 milionu diváků, což z ní učinilo dosud nejoblíbenější vydání této události (Esports Insider, 2023).

3. The International (Dota 2) - Tento turnaj je známý svými obrovskými cenovými fondy a je jednou z nejprestižnějších událostí v esportu Dota 2. Sledovanost a popularita této události jsou důkazem hlubokého zájmu o Dota 2 ve světě esportu.

4. VALORANT Champions Tour (VCT) Masters – Tento turnaj představuje vrchol soutěží ve hře VALORANT a je klíčovou součástí globálního esportového kalendáře. V roce 2024 se jedna z hlavních událostí VCT odehraje v Šanghaji, což z ní činí jednu z prvních VCT událostí v Číně (Nerd Street, 2024).

Organizace a Sledovanost

Tyto události jsou organizovány s obrovským úsilím, včetně strategického plánování, marketingu a produkce, aby se zajistilo, že každý turnaj poskytne jak nezapomenutelný zážitek pro hráče, tak i pro diváky. Klíčovými hráči v organizaci těchto událostí jsou často velké společnosti a organizace, jako jsou Riot Games, Valve Corporation a ESL, které mají bohaté zkušenosti s pořádáním esportových událostí na nejvyšší úrovni.

Sledovanost těchto událostí neustále roste, což dokazují miliony diváků online přes streamovací platformy jako Twitch a YouTube, ale i přes tradiční televizní vysílání v některých regionech. Tento trend zdůrazňuje, jak esport proniká do hlavního proudu populární kultury a stává se důležitou součástí globální zábavní industrii.

Esportové turnaje a ligy jsou tedy nejen ukázkou dovedností a odhodlání nejlepších hráčů, ale také platformou pro společnosti a značky, aby se představily široké veřejnosti. Jejich význam a dopad na celý průmysl zábavy je nepopíratelný a bude se pravděpodobně jen zvyšovat s dalším rozvojem technologií a esportového ekosystému.

1.2.6 Vliv esportu na technologie a inovace

Esport, od svého vzestupu, se stal katalyzátorem pro inovace a vývoj v oblasti technologií, což přineslo významné změny ve způsobu, jakým lidé sledují a zapojují se do herního průmyslu. Od využívání streamingových platforem po integraci nejnovějších technologií v herních zařízeních a infrastruktuře – esport má přímý vliv na rozvoj digitální zábavy a

komunikace. Tento vliv se projevuje nejen ve způsobu, jakým fanoušci sledují a interagují s esportovými událostmi, ale také ve způsobu, jakým se herní průmysl přizpůsobuje a inovuje, aby vyhovoval rostoucím požadavkům a očekáváním esportové komunity.

Streaming a přenosové platformy

Streamingové platformy mají klíčový význam pro růst esportu, což je zřejmé z jejich exponenciálního nárůstu. Tyto platformy, jako jsou Twitch a YouTube, umožňují uživatelům sdílet herní zážitky v reálném čase a vytvářet tak užší vazbu mezi hráči a fanoušky. Jejich význam byl ještě více zdůrazněn během pandemie COVID-19, kdy se počet diváků na těchto platformách značně zvýšil. Očekává se, že trh streamování poroste z 2,59 miliardy USD v roce 2023 na 7,72 miliardy USD do roku 2033, což potvrzuje roli streamovacích služeb jako hnací síly v esportovém průmyslu (Sports Gamers Online, 2023).

Nové technologie ve službách esportu

Esport také stimuluje rozvoj a implementaci nových technologií. Univerzity a jiné instituce investující do esportových programů vyžadují speciálně navržené prostory s pokročilým technickým vybavením, které zahrnuje nejen herní počítače a monitory, ale také složitější technologie, jako jsou velké displeje, fiber-optické sítě pro přenos signálu nebo audio systémy s nulovou latencí. Tyto investice nejen zvyšují kvalitu herního prostředí, ale také podporují akademické instituce v získávání talentovaných esportových hráčů (New Era Technology, 2024).

V roce 2024 se očekává, že trh esportu dosáhne 5,74 miliardy USD, což zdůrazňuje jeho rostoucí vliv na digitální kulturu a technologický vývoj. Tento růst posiluje investice do esportu a jeho přínos pro popkulturu, což podporuje vývoj nových technologií a způsobů, jak fanoušci mohou esport sledovat a s ním interagovat (Esports Driven, 2024).

1.2.7 Budoucnost esportu

Budoucnost esportu se jeví jako nekonečná cesta inovací, růstu a integrace do každodenního života lidí po celém světě. S překračováním tradičních hranic mezi digitálním a fyzickým světem, esport nejen že redefinuje pojetí sportu, ale také se stává stěžejním prvkem v oblasti technologie, kultury a sociální interakce. Předpovědi

naznačují, že s postupným přijímáním nových technologií, jako jsou virtuální a rozšířená realita, společně s rychlým rozvojem infrastruktury, jako je 5G, bude esport nadále poskytovat nevídané zážitky pro hráče i diváky. Kromě toho, esport má potenciál stát se platformou pro sociální změny, nabízí nové vzdělávací příležitosti a otvírá dveře k diskusi o jeho začlenění do olympijských her a dalších globálních sportovních událostí. Tento úvodní odstavec otevírá pohled na esport jako dynamický a adaptabilní sektor, který je připraven čelit výzvám a využít příležitosti, které přináší budoucnost.

Predikce a trendy

Esport se neustále vyvíjí, přičemž klíčové trendy a technologie formují jeho budoucnost. Integrace virtuální (VR) a rozšířené reality (AR) do herních zážitků přináší hráčům novou úroveň ponoření a realističnosti. Tyto technologie nabízejí divákům zlepšené sledovací zážitky, například prostřednictvím překrývání reálných statistik a interaktivních prvků přímo do streamů. Technologie 5G také slibuje revoluci v esportu díky rychlejšímu rychlostem, nižší latenci a spolehlivějším spojením, což umožní bezproblémové online hraní a otevře dveře k inovacím, jako je cloud gaming. Dále, umělá inteligence (AI) a strojové učení (ML) nabízejí nové možnosti pro analýzu dat a zlepšení výkonnosti hráčů i zážitku diváků. Kromě toho, potenciál blockchainu v esportu slibuje řešení některých jeho klíčových výzev, včetně transparentnosti a bezpečnosti (Esports Driven, 2023).

Možný vývoj a rozšíření esportových aktivit

Esport se postupně stává součástí vzdělávacích programů, od vysokých škol až po základní školy, což naznačuje jeho potenciální rozvoj a rozšíření v dalších zemích. Rostoucí zájem o esport také signalizuje možnost, že se v budoucnu stane olympijským sportem. Kromě toho, vzhledem k téměř rovnému zastoupení mužů a žen mezi hráči, existují iniciativy pro lepší zastoupení žen v profesionálním esportu. Dalším významným trendem je rozvoj esportových sázek, který byl posílen pandemií COVID-19. Brandifikace a strategie tvůrců obsahu představují další oblasti pro budoucí růst esportových organizací, což naznačuje potřebu diverzifikace příjmových strategií (INTENTA, 2023).

Tato kapitola naznačuje, že budoucnost esportu je plná slibů a potenciálu. Díky inovacím v technologii a rostoucímu zájmu veřejnosti má esport před sebou zajímavou cestu

rozvoje, která může zásadně změnit způsob, jakým přistupujeme k zábavě a soutěžním hrám.

1.2.8 Esport a jeho odkaz

Esport, jakožto fenomén moderní doby, si vydobyl významné místo v digitální kultuře a veřejném vnímání. Od jeho počátků až po dnešní den prošel esport dynamickým vývojem, přičemž zásadně ovlivnil oblasti od populární kultury přes technologické inovace až po ekonomiku. Ve všech těchto aspektech dokázal esport rozšířit hranice tradičního pojetí sportu, zábavy a komunity. Příklady klíčových esportových událostí, jako je League of Legends World Championship nebo The International v Dota 2, ukazují na jeho globální dosah a vliv na miliony fanoušků po celém světě. Rozvoj streamovacích platforem a nových technologií ve službách esportu napomohl k ještě větší imerzi a zapojení diváků, čímž posunul esport do popředí digitální zábavy. Předpovědi a trendy naznačují, že budoucnost esportu bude stejně vzrušující, s potenciálem pro další expanzi a inovace, které budou formovat nejen samotný esport, ale i širší digitální a zábavní průmysl.

Tato kapitola prozkoumala esport z různých úhlů a odhalila jeho mnohostranný vliv na dnešní společnost. Jasně ukázala, že esport není jen dočasným jevem, ale stálým a rostoucím segmentem globální kultury a ekonomiky, který nabízí nové příležitosti pro inovace, vzdělávání a sociální propojení.

1.3 Co je League of Legends a LoL Esports?

V této kapitole se ponoříme do světa jedné z nejpobulárnějších a nejvlivnějších videoher současnosti – League of Legends (LoL) a jeho esportové odnože, LoL Esports. Od svého uvedení v roce 2009 společností Riot Games, se League of Legends vyvinulo z jednoduché online hry do globálního fenoménu, který ovlivňuje nejen svět videoher, ale také širší kulturní a mediální prostředí. S více než 115 miliony měsíčních hráčů po celém světě (Riot Games, 2021) a vrcholnými esportovými událostmi, které lákají miliony diváků, představuje LoL a LoL Esports významný milník v historii digitální zábavy a soutěžního hraní.

První část kapitoly poskytne ucelený přehled o samotné hře League of Legends, vysvětlí její základní principy, herní mechaniky a strategie, a nabídne pohled na to, jak se hra stala

jednou z nejhranějších her na světě. Zmíníme také, jak LoL formuje komunity hráčů a fanoušků, kteří společně vytvářejí živý a dynamický online svět.

Druhá část se zaměří na LoL Esports – profesionální esportovou scénu, která vyrostla kolem hry. Detailně prozkoumáme, jak se z amatérského soutěžení vyvinula vysoce organizovaná a lukrativní esportová disciplína s vlastními ligami, turnaji a globálními mistrovstvími, která lákají sponzory, média a investice z celého světa. Představíme klíčové týmy, hráče a momenty, které definovaly historii LoL Esports, a ukážeme, jak tento esportový odvětví ovlivňuje nejen herní průmysl, ale také širší kulturní a ekonomické sféry.

1.3.1 League of Legends

V úvodu této části se zaměříme na League of Legends (LoL), hru, která od svého vzniku v roce 2009 se stala jednou z nejpopulárnějších a nejlivnějších her na světě. Tato sekce nabídne přehled o vývoji hry, od jejích skromných začátků až po její současný status jako globálního fenoménu ve světě videoher a esportu.

Historie a vývoj

LoL prošlo významným vývojem od svého oznámení v roce 2008 až po oficiální vydání v říjnu 2009. Zpočátku hra obsahovala 17 šampionů a byla v uzavřené beta verzi od dubna do října 2009. Od svého vydání, LoL neustále rozšiřuje svůj šampionát a herní prvky, zavedlo systém mikrotransakcí a výrazně ovlivnilo design a přístup k free-to-play hrám (Red Bull, 2020).

Klíčové Milníky:

- **2009:** Vydání League of Legends.
- **2010:** Riot Games představilo falešného šampiona "Urf the Manatee" jako aprílový žert, což vedlo k zahájení charitativní akce.
- **2011:** První mezinárodní turnaj – Season 1 Championship v DreamHacku ve Švédsku s prize poolem 100 000 USD, který sledovalo více než 1,6 milionu diváků.

- **2013:** Americké imigrační úřady uznaly profesionální hráče LoL jako profesionální sportovce, což usnadnilo získání víz pro účast v turnajích ve Spojených státech.

League of Legends se rychle stalo jednou z nejpobulárnějších her na světě, s miliony hráčů a diváků sledujících každoroční turnaje. Herní průmysl byl zásadně ovlivněn jejím úspěchem, a LoL dále rozšiřuje svůj vliv prostřednictvím inovací v herním designu, aktualizací a rozvoje esportových soutěží (Red Bull, 2020).

Společně tyto části odhalí, proč je League of Legends a jeho esportová scéna považována za přelomový fenomén v digitálním věku, reflektující proměny ve společnosti, technologii a způsobu, jakým pojmuje zábavu a soutěžení.

Co je League of Legends

V této kapitole se ponoříme do fascinujícího světa League of Legends (LoL), jedné z nejvýznamnějších a nejpobulárnějších videoher současnosti, a jejího esportového ekosystému, LoL Esports. Od svého vzniku v roce 2009 Riot Games, LoL neustále rozvíjí a expanduje, čímž přitahuje miliony hráčů a fanoušků po celém světě. Zjistíme, jak se LoL stalo základním kamenem moderního esportu, prozkoumáme jeho žánr Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) a podíváme se na bohaté herní univerzum, které nabízí. Dále se zaměříme na různorodost hratelných postav, známých jako championi, a map, které společně vytvářejí dynamický a strategicky bohatý herní zážitek. Tato kapitola slouží jako úvod do světa LoL, prozkoumává jeho klíčové aspekty a představuje důležité informace, které pomohou čtenářům lépe pochopit, proč se LoL stal tak významným fenoménem ve videoherním průmyslu a v esportu.

Popis Hry, Žánru a Herního Univerza

League of Legends (LoL) je vysoce konkurenční strategická hra, která kombinuje rychlé taktické rozhodování s dynamickými a intenzivními boji. Vytvořená a vydaná společností Riot Games v roce 2009, LoL definuje žánr Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) s unikátním přístupem k týmové hře a strategii. Hra je dostupná na PC a Mac OS, a přestože podporuje křížovou platformu mezi těmito systémy, crossplay s jinými platformami není možný. Hra je zdarma s modelom mikrotransakcí, což hráčům umožňuje přizpůsobit své herní zážitky bez narušení hratelnosti (Generation Esports, 2023).

Úvod do Hratelných Postav a Map

Každý hráč v LoL si vybírá z více než 160 championů, přičemž každý z nich má jedinečné schopnosti a herní styl. Champions jsou rozděleni do různých tříd, jako jsou zabijáci (assassins), bojovníci (fighters), kouzelníci (mages), střelci (marksmen), podpora (support) a tanky (tanks), což umožňuje hráčům vybrat si postavy, které nejlépe vyhovují jejich preferovanému způsobu hraní. Boje se odehrávají na mapě nazvané "Summoner's Rift", kde je hlavním cílem každého týmu zničit nepřátelské jádro (Nexus), přičemž k tomuto cíli vede několik cest ochráněných věžemi (turrets). Úspěch v LoL vyžaduje nejen znalost vlastních championů, ale i schopnost efektivně spolupracovat s týmem a strategicky manévrovat po mapě (League of Legends, 2023).

Herní mechaniky a strategie

Ve světě League of Legends je klíčem k úspěchu nejen individuální dovednost, ale i hluboké porozumění herním mechanikám a strategiím. Tato podkapitola se věnuje odhalení těchto klíčových aspektů, které formují jádro hry a určují dynamiku každého zápasu. Od role championů na Summoner's Rift až po taktické rozhodování v průběhu hry, každý element přispívá k bohatému a proměnlivému hernímu zážitku. Základní herní mechaniky, jako jsou role championů a fáze hry, poskytují rámec, v němž hráči mohou rozvíjet své strategie a uplatňovat týmovou dynamiku. V této kapitole prozkoumáme, jak tyto elementy interagují, aby vytvořily komplexní a fascinující svět LoL, který je tak lákavý pro miliony hráčů po celém světě.

Základní herní mechaniky: Role championů, fáze hry

League of Legends je dynamická hra, ve které hráči ovládají championy s unikátními schopnostmi v boji o zničení nepřátelského Nexusu. Hra se odehrává na mapě zvané Summoner's Rift, která je rozdělena do tří hlavních cest (lanes) a džungle, s tím, že každá cesta obsahuje obranné věže a inhibitory. Hráči si vybírají championy do specifických rolí, které odpovídají cestám, po kterých se pohybují: Top Lane pro tanky a duelisty, Mid Lane pro magové a zabijáky, Jungle pro pomoc mezi lanes, ADC (Attack Damage Carry) a Support pro dolní cestu (GadgetMates, 2023).

Taktiky, strategie a týmová dynamika

Základem úspěchu v League of Legends je nejen individuální dovednost, ale i schopnost pracovat jako součást týmu. Strategické plánování a týmová dynamika hrají klíčovou roli ve hře, kde hráči musí spravovat ekonomiku prostřednictvím zlata a předmětů, získávat zkušenosti pro zvyšování úrovně a efektivně využívat schopnosti svých championů. Účinná komunikace a mapové povědomí jsou zásadní pro anticipaci pohybu nepřátel, což umožňuje lepší kontrolu nad mapou a získávání cenných herních objektů, jako jsou draci, kteří poskytují týmové bonusy (GadgetMates, 2023).

Úspěšná týmová kompozice vyžaduje vyváženost útočných, obranných a podpůrných schopností, kde každý champion přispívá k celkové strategii. Taktické boje, ať už menší potyčky nebo velké týmové bitvy, často rozhodují o výsledcích zápasů. Efektivní taktiky zahrnují správné zaměření se na klíčové cíle a správné postavení, aby maximalizovali bojovou účinnost týmu (GadgetMates, 2023; Mobafire, 2023).

1.3.2 LoL Esports

Esportová scéna League of Legends začala psát svou historii krátce po uvedení hry na trh v roce 2009. V této době, kdy se hra rychle rozšiřovala mezi hráči v Severní Americe, Evropě a dalších regionech, se zrodil zájem o konkurenční hraní, který vyústil ve vznik profesionální esportové scény. Základy pro to položil Riot Season 1 Championship, později známý jako League of Legends World Championship, či jednoduše Worlds. Tento první světový šampionát, konaný v roce 2011 ve Švédsku, nabídl cenový fond menší než 100 000 dolarů, což byl skromný začátek pro to, co se stalo jednou z nejprestižnějších esportových událostí na světě (Strafe, 2023).

Historie LoL Esports

Historie LoL Esports odhaluje fascinující cestu League of Legends z nováčka na scéně videoher k jednomu z pilířů současného esportu. Od jeho skromných počátků, kdy byl esport jen postranní záležitostí pro nadšené hráče, až po dnešní mezinárodní turnaje sledované miliony fanoušků po celém světě, je příběh LoL Esports příběhem inovace, růstu a vášně. Tato kapitola prozkoumá, jak se League of Legends vyvinulo od prvotního uvedení hry na trh Riot Games v roce 2009, přes zavedení prvního světového šampionátu v roce 2011, až po současné globální esportové jeviště, na kterém dominují regionální

ligy a prestižní mezinárodní turnaje. Vstupte s námi na cestu, která odhaluje, jak se League of Legends stalo symbolem esportové excelence.

Počátky esportové scény League of Legends

Počátky esportové scény League of Legends mají kořeny v komunitě okolo Defense of the Ancients (DotA), modifikace pro Warcraft III, která byla původním základem pro koncept hry LoL. Při svém uvedení na trh v roce 2009 League of Legends nabídlo hráčům nový způsob, jak prožívat dynamiku týmové strategie a konkurenčního hraní, což přilákalo pozornost milionů hráčů po celém světě. Tato rychle rostoucí hráčská základna poskytla Riot Games pevný základ pro rozvoj hry jako esportového fenoménu.

Už v roce 2010, kdy počet aktivních hráčů LoL dosáhl 15 milionů, začal Riot Games plánovat první oficiální esportové turnaje. V této rané fázi byl důraz kladen na vytvoření udržitelného esportového ekosystému, který by nejen podpořil existující hráčskou komunitu, ale také přilákal nové fanoušky. Výsledkem bylo uspořádání prvního mistrovství světa – Riot Season 1 Championship v roce 2011, což byl milník, který oficiálně zahájil esportovou éru League of Legends.

S přechodem od amatérské k profesionální scéně Riot Games investoval značné zdroje do strukturování a propagace LoL jako globálního esportu. Vznikly regionalizované ligy, jako jsou North American League Championship Series (NA LCS) a European League Championship Series (EU LCS), které umožnily týmům z celého světa soutěžit na profesionální úrovni. Tato struktura nejen zvýšila konkurenceschopnost a kvalitu zápasů, ale také přispěla k rostoucí popularitě LoL jako esportu.

Tento vývoj esportové scény League of Legends ilustruje, jak se hra stala klíčovým hráčem v rychle se rozvíjejícím světě esportu, a zároveň nastiňuje, jak Riot Games úspěšně přetvořil počáteční popularitu hry na udržitelný a dynamický esportový ekosystém, který pokračuje v růstu a inovacích dodnes.

Vývoj z amatérské scény do profesionálního esportu

Začátky LoL esportu byly skromné, s prvními soutěžemi hranými online a LAN událostmi pořádanými ESL, IGN a MLG mezi jinými. Hlavními konkurenty byly týmy ze Severní Ameriky a Evropy, včetně dnes ikonických esportových týmů jako je Team SoloMid. První světový šampionát v roce 2011 a následné dramatické zvýšení cenových

fondů v dalších letech, včetně přechodu na franchisingový model v Severní Americe a Evropě, znamenaly významné milníky ve vývoji LoL jako profesionálního esportu. Regionální ligy, včetně LCS v Severní Americe a Evropě, LCK v Jižní Koreji a LPL v Číně, byly klíčové pro pravidelné konání vysoce kvalitních zápasů, což přilákalo ještě více fanoušků do světa LoL (Wikipedia, 2023; Pinnacle, 2023; Strafe, 2023).

Struktura LoL Esports

Esportová scéna League of Legends je úzce provázána s profesionálními ligami, které tvoří základní kámen její struktury. Tyto ligy, jako jsou LEC (League of Legends European Championship), LCS (League of Legends Championship Series v Severní Americe), LCK (League of Legends Champions Korea) a LPL (League of Legends Pro League v Číně), jsou klíčové pro regionální soutěžení a vývoj talentů na nejvyšší úrovni. Každá z těchto lig má svou unikátní strukturu a formát, od základní sezóny až po play-off, což umožňuje týmům a hráčům soutěžit o titul v jejich regionu a kvalifikovat se na mezinárodní turnaje (Wikipedia, 2023).

Přehled profesionálních lig:

- **LEC (League of Legends EMEA Championship):** LEC je vrcholná soutěžní liga pro evropské týmy, která se vyznačuje svými intenzivními zápasy a vysokou úrovní strategického myšlení. LEC se stala známou pro svou inovaci ve hře a schopnost vyvíjet talentované hráče, kteří se často stávají hvězdami na mezinárodním poli. Liga nabízí unikátní systém, který kombinuje pravidelnou sezónu s play-off, přičemž vrcholnými týmy získávají místo na mezinárodních turnajích, jako je World Championship a Mid-Season Invitational.
- **LCS (League of Legends Championship Series):** Severoamerická LCS je domovem některých z nejpopulárnějších a nejikoničtějších esportových týmů v historii League of Legends, včetně Team SoloMid a Cloud9. LCS je známá svou dynamickou fanouškovskou základnou a zápasy, které často nabízejí nevídané obraty a vzrušující momenty. Podobně jako LEC, i LCS přechází na franchisingový model, což znamená stabilitu a dlouhodobé investice do týmů a hráčů. Vrcholné týmy z LCS se pravidelně kvalifikují na Worlds, kde reprezentují Severní Ameriku na mezinárodní scéně.

- LCK (League of Legends Champions Korea): LCK, srdce korejského League of Legends, je synonymem pro excelenci a inovaci ve hře. Její týmy a hráči jsou známí svým precizním provedením, strategickou genialitou a neochvějnou disciplínou, což Koreji vyneslo pověst jedné z nejdominantnějších regionů v historii LoL Esports. LCK vychovala legendy, jako jsou Faker a Bengi, a týmy jako T1, které dominují na světové scéně a inspirují hráče po celém světě. Liga je důležitým kamenem v ekosystému LoL Esports, a její vítězové často hrají klíčové role na mezinárodních turnajích.
- LPL (League of Legends Pro League): LPL představuje vrchol čínského League of Legends a je známá svou dynamickou a agresivní hrou. S největším počtem týmů mezi všemi hlavními ligami LPL nabízí neuvěřitelnou hloubku talentu a neustále se rozvíjející strategie. LPL týmy, jako jsou Invictus Gaming a FunPlus Phoenix, mají na svém kontě několik vítězství na Worlds, což dokládá globální sílu a vliv ligy. S unikátním stylem, který zdůrazňuje týmové boje a rychlé rozhodování, LPL pokračuje v definování nových trendů v LoL Esports a je domovem pro některé z největších fanouškovských základů.

Obrázek 1. Vizualizace LoL Esports ekosystému



Zdroj: vlastní zpracování

Popis Mezinárodních Turnajů:

Mezinárodní turnaje v League of Legends, jako jsou World Championship (Worlds) a Mid-Season Invitational (MSI), představují vrcholné momenty v kalendáři LoL Esports, kde se setkávají nejlepší týmy z celého světa. Tyto turnaje nejen že testují dovednosti, strategii a týmovou práci na mezinárodní úrovni, ale také slouží jako vitrina pro inovace ve hře a rozvoj globální esportové komunity.

World Championship (Worlds): Jde o každoroční turnaj, který se koná na konci sezóny a shromažďuje šampiony a top týmy z každé hlavní regionální ligy. Worlds má několik fází, včetně skupinové fáze, čtvrtfinále, semifinále a velkého finále. Formát se může lišit, ale obecně zahrnuje boj ve skupinách následovaný vyřazovacími koly. Cílem je korunovat jediný tým jako světového šampiona League of Legends. Účast na Worlds je považována za vrchol úspěchu pro týmy a hráče a turnaj často nabízí nezapomenutelné momenty a překvapivé obraty.

Mid-Season Invitational (MSI): MSI je mezinárodní turnaj, který se koná v polovině sezóny a zahrnuje šampióny z jarních částí (splits) hlavních regionálních lig. Je to první příležitost v roce, kdy se mohou týmy z různých regionů utkat v přímém souboji. MSI má podobný, ale menší formát než Worlds a slouží jako důležitý indikátor regionální síly před Worlds.

Tyto mezinárodní turnaje nejen podporují rivalitu a spolupráci mezi regiony, ale také stimulují rozvoj mety hry a představují nové strategie a herní styly, které ovlivňují celosvětovou LoL scénu. Důležitost těchto turnajů pro esportový ekosystém LoL nelze podcenit, protože zvyšují viditelnost hry, podporují fanouškovskou základnu a poskytují týmům a hráčům platformu pro ukázání svých dovedností na globální scéně.

Zdroje pro detailnější informace a historii těchto turnajů lze nalézt na oficiálních stránkách LoL Esports a v esportových zpravodajských článcích, které pokrývají tyto vrcholné události.

European Regional Leagues (ERL): European Regional Leagues (ERL) jsou klíčovou součástí esportové scény hry League of Legends v Evropě. Tyto regionální ligy slouží jako základní kámen pro rozvoj nových talentů a soutěžení na regionální úrovni, přičemž fungují jako předstupeň pro postup do vyšších soutěží, zejména do League of Legends European Championship (LEC).

ERL představují řadu lig rozprostřených po celé Evropě, každá z nich zastupuje specifický region nebo zemi. Tyto ligy jsou designovány tak, aby poskytovaly platformu pro hráče a týmy, které se chtějí profesionálně věnovat hře League of Legends.

Struktura lig a turnajů

V rámci League of Legends Esports je struktura lig a turnajů pečlivě organizovaná, aby podporovala soutěživost, talent a mezinárodní zastoupení. Klíčové aspekty této struktury zahrnují sezónní rozvrhy, formáty soutěží a pravidla, která jsou navržena tak, aby zajišťovala spravedlivou a vzrušující podívanou pro hráče i diváky.

Jak jsou organizovány sezóny a soutěže

League of Legends Esports scéna zahrnuje nejen hlavní regionální ligy jako LEC, LCS, LCK a LPL, ale i European Regional Leagues (ERL), které hrají zásadní roli v rozvoji nových talentů v Evropě. Tyto ligy umožňují hráčům a týmům ukázat své schopnosti na nižší úrovni před postupem do vyšších soutěží, a jsou klíčové pro vývoj esportové scény v regionu. ERL tedy doplňují sezónní strukturu hlavních lig, která zahrnuje jarní a letní split následované play-off a nabízí cestu k mezinárodním turnajům jako World Championship a Mid-Season Invitational (Wikipedia).

Formát a pravidla klíčových turnajů

Na mezinárodní úrovni, World Championship (Worlds) a Mid-Season Invitational (MSI) představují vrcholy League of Legends Esports kalendáře. Worlds se konají na konci každé sezóny a shromažďují nejlepší týmy z celého světa, které soutěží o titul světových šampionů. MSI, konaný v polovině sezóny, pak shromažďuje šampiony jarních splitů jednotlivých regionálních lig.

Worlds mají obvykle několik fází, včetně skupinové fáze, čtvrtfinále, semifinále a finále, přičemž formát se může lišit v závislosti na roce. Například, v roce 2020 se turnaj odehrál v Číně, zatímco v roce 2021 proběhl na Islandu bez přítomnosti živého publika kvůli pandemii COVID-19 (Wikipedia).

MSI začalo v roce 2015 a je považováno za druhý nejdůležitější mezinárodní turnaj v LoL Esports, hned po Worlds. Od roku 2017 se na MSI kvalifikují šampioni jarních splitů

všech regionálních lig LoL, a nejlepší region na MSI získá místo ve skupinové fázi Worlds pro svého šampiona letního splitu (ZenSports, 2020).

Tato struktura a organizace lig a turnajů zajišťuje, že LoL Esports je dynamické, konkurenční a globálně reprezentativní, poskytující hráčům, týmům a fanouškům nezapomenutelné zážitky a příležitosti k oslavě talentu a strategického myšlení na nejvyšší úrovni.

Klíčové týmy a hráči

V rámci League of Legends Esports (LoL Esports) se mnoho klíčových týmů a hráčů vyznačuje nejen svým výkonem, ale také svým dopadem na celkový esportový průmysl. Týmy jako G2 Esports a T1 jsou považovány za pilíře LoL Esports scény, přičemž jejich úspěchy na mezinárodních turnajích, jako jsou World Championship a Mid-Season Invitational, jsou dokladem jejich schopnosti soutěžit na nejvyšší úrovni. T1, vedený legendárním hráčem Fakerem, je zvláště ikonou LoL Esports díky svému nepřekonanému úspěchu a vlivu na esport jako takový. Tento tým a jeho hvězda představují měřítko excelence v LoL Esports.

Další významné týmy, jako jsou JD Gaming a LNG Esports z čínské LPL, ukazují na různorodost a šíři talentů, které LoL Esports nabízí. Čínská LPL, známá svým agresivním stylem hraní a inovacemi, představuje silný region s týmy, které pravidelně vykazují schopnost přizpůsobit se na mezinárodní scéně.

Klíčoví hráči, jako je Faker z T1, se stali legendami nejen pro své dovednosti na herním poli, ale i pro svůj vliv mimo hru. Faker, často nazývaný jako "nejlepší hráč všech dob", má nezměrný dopad na komunitu LoL Esports, inspiruje fanoušky a nastavuje standardy pro profesionalitu a excelenci ve hře. Jeho kariéra a úspěchy slouží jako vzor pro hráče po celém světě, ukazující na možnosti, které esport nabízí.

Vliv a přijetí

League of Legends (LoL), od svého vzniku v roce 2009, nejenže překročilo hranice běžné počítačové hry, ale také se stalo klíčovým hráčem v rychle se rozvíjejícím průmyslu esportu. LoL Esports, oficiální soutěžní scéna hry, se rozrostla do celosvětového

fenoménu, který přitahuje miliony diváků a hráčů. Tento vliv a přijetí LoL Esports měly významný dopad jak na ekonomiku, tak na sociální a kulturní prostředí.

Ekonomický dopad LoL Esports na průmysl videoher

LoL Esports mělo značný ekonomický dopad na průmysl videoher, zčásti díky své schopnosti generovat příjmy z různých zdrojů, včetně sponzorství, mediálních práv, reklamy, prodeje vstupenek a obchodního zboží. Soutěže jako je Světový šampionát LoL se staly globálními událostmi, které přitahují značné mediální pokrytí a investice od velkých značek z různých odvětví. Tyto události také výrazně přispěly k růstu "streaming" platform, jako jsou Twitch a YouTube, na nichž fanoušci sledují živé přenosy zápasů. To všechno vedlo k exponenciálnímu růstu tržní hodnoty esportu jako celku (Newzoo, 2020).

Sociální a kulturní vliv LoL Esports

Sociálně a kulturně LoL Esports překračuje tradiční hranice hraní her. Pro mnoho lidí se stal důležitou součástí jejich sociálního života a identity. Společenství fanoušků, které se kolem hry vytvořilo, je silně zapojené, s četnými online a offline událostmi, které posilují vazby mezi hráči a fanoušky. Dále esporty otevírají nové cesty pro kariéru, nejen pro hráče, ale i pro trenéry, analytiku, komentátory a další profesionály.

Navíc LoL Esports má významný vliv na tradiční kulturu a média, což dokazuje zapojení zavedených sportovních týmů a osobností do esportových soutěží a zvýšený zájem tradičních médií o esportové události. Jejich vliv se také projevuje v akademickém světě, kde se objevují studijní programy zaměřené na esport a herní design, čímž se uznává rostoucí význam této oblasti (Taylor, 2018).

Reflektování významu a dopadu League of Legends a LoL Esports

League of Legends a LoL Esports hrají nezastupitelnou roli v evoluci videoherní kultury a esportu. Jejich přínos přesahuje hranice běžné zábavy a představuje novou formu globálního sportu a sociální interakce.

Význam pro esport

LoL Esports je považován za jeden z pilířů esportu, jehož vliv formoval nejen ekonomiku esportu, ale i jeho globální vnímání. Turnaje jako Světový šampionát LoL přilákaly miliony diváků po celém světě a nastavily vysoké standardy pro organizaci a produkci esportových událostí. Růst LoL Esports také napomohl rozvoji infrastruktur, jako jsou specializované esportové areny a tréninková centra, což ukazuje na profesionalizaci a institucionalizaci esportu jako celku.

Dopad na videoherní kulturu

LoL nejenže rozšířil pojem multiplayerových online bitevních arén (MOBA), ale také přispěl k rozvoji komunitních a fanouškovských kultur. Vznikly nové formy fanouškovské tvorby, včetně uměleckých děl, hudebních videí a fanfiction, které obohatily videoherní kulturu a posílily vazby mezi hráči a hrou. Navíc LoL a jeho esportová scéna podnítila diskuse o tématech, jako jsou genderová diverzita ve videohrách a význam mentálního zdraví profesionálních hráčů, což odráží jejich sociální a kulturní dopad.

V tomto kontextu je důležité poukázat na studie a analýzy, které podrobně zkoumají význam a dopad LoL a jeho esportové scény. Bohužel, přesná data a specifické zdroje k tomuto tématu nebyly v rámci této odpovědi uvedeny, avšak je jasné, že LoL a LoL Esports mají nezměrný vliv na esportovou a videoherní kulturu, který přesahuje hranice tradičních her a sportů.

Závěr dopadu League of Legends a LoL Esports

League of Legends a LoL Esports nejenže definovaly nové možnosti pro esport a videoherní kulturu, ale také ukázaly, jak digitální hry mohou sloužit jako platforma pro globální komunikaci, kulturu a sociální změnu. Jejich odkaz je důkazem toho, že videohry jsou důležitým a neodmyslitelným prvkem moderní kulturní krajiny.

V této fázi jsme se zaměřili na reflexi a syntézu informací bez přímého odkazu na konkrétní zdroje. Pro hlubší analýzu a podporu argumentů by bylo vhodné obrátit se na akademické články, odborné studie a průmyslové zprávy zabývající se konkrétními aspekty významu a dopadu LoL a LoL Esports.

1.4 Co je Hitpoint a Hitpoint Masters

V posledních letech se esport, nebo elektronický sport, rychle rozvíjí a stává se klíčovým prvkem moderní digitální kultury. V České republice je jedním z předních aktérů v této oblasti organizace Hitpoint, která je známá především díky organizaci a mediálnímu pokrytí profesionálních esportových soutěží. Její působnost se nejvíce projevuje prostřednictvím lig, jako je Hitpoint Masters, které se zaměřují na populární hru League of Legends. Tato kapitola se blíže zaměří na to, co přesně Hitpoint a Hitpoint Masters znamenají pro esportovou komunitu, a prozkoumá jejich vliv na rozvoj esportu v regionu.

1.4.1 Co je Hitpoint

Hitpoint, se sídlem v České republice, je organizace, která se stala klíčovým hráčem na esportovém poli. Specializuje se na organizaci a mediální pokrytí profesionálních esportových soutěží, přičemž její aktivita je zásadní pro rozvoj a propagaci esportové scény v regionu. S hlavním zaměřením na League of Legends (LoL), jednu z nejpopulárnějších esportových her na světě, Hitpoint nabízí platformu pro soutěžení nejlepších týmů a hráčů z celého regionu. Díky svému profesionálnímu přístupu a vysoké produkční kvalitě se staly akce organizované Hitpointem, jako je Hitpoint Masters, vrcholem esportového kalendáře pro mnoho fanoušků a hráčů.

Hitpoint Masters představuje vrcholnou soutěžní ligu organizovanou společností Hitpoint, která se zaměřuje na LoL. Liga shromažďuje špičkové týmy z České republiky a Slovenska, které soutěží o titul mistra a cenové odměny. Tato liga je známá svou vysokou úrovní soutěže a skvělou produkční hodnotou, což přináší fanouškům nezapomenutelné zážitky. Hitpoint také vyniká v mediálním pokrytí svých událostí, poskytuje přímé přenosy na platformách jako Twitch a YouTube a udržuje aktivní komunikaci s fanoušky prostřednictvím sociálních sítí.

Díky dohodě přímo s Riot Games, vývojáři LoL, se Hitpoint stal oficiálním organizátorem LoL turnajů pro Česko a Slovensko. Toto partnerství zajišťuje, že turnaje pořádané Hitpointem jsou v souladu s globálními standardy a direktivami pro LoL esport, což zvyšuje jejich prestiž a přitažlivost. Oficiální status Hitpointu jako organizátora turnajů také přispívá k rozvoji a profesionalizaci esportové scény v regionu, vytváří nové příležitosti pro hráče a posiluje postavení regionu na mezinárodní esportové scéně.

1.4.2 Co je Hitpoint Masters

Hitpoint Masters je vrcholná soutěžní liga organizovaná společností Hitpoint, zaměřená na populární esportovou hru League of Legends. Tato liga se pyšní tím, že shromažďuje nejlepší týmy z České republiky a Slovenska, které mezi sebou soupeří o titul mistrů a atraktivní cenové fondy. Charakterizuje ji vysoká úroveň soutěže, profesionalita, napínavé zápasy a prvotřídní produkční kvalita, což ji činí vysoce vyhledávanou událostí jak pro hráče, tak pro fanoušky. Přínos Hitpoint Masters k esportové scéně v regionu je neocenitelný, neboť napomáhá rozvoji a profesionalizaci celé scény.

Jedním z klíčových aspektů Hitpoint Masters je možnost postupu pro top týmy do nadnárodních soutěží, jako je EMEA (Europe, Middle East, and Africa) Masters. EMEA Masters představuje významný krok vpřed pro úspěšné týmy, neboť jim umožňuje měřit síly s elitními týmy z širšího regionu. Úspěch v EMEA Masters může otevřít dveře k ještě vyšším ligám, včetně prestižní LEC (League of Legends EMEA Championship), což je nejvyšší profesionální liga v EMEA regionu pro hru League of Legends.

Účast v Hitpoint Masters tak nabízí týmům nejen možnost získat titul a cenové odměny, ale také příležitost postoupit na mezinárodní esportovou scénu. Tento postupový systém motivuje týmy k dosažení nejlepších výsledků a nabízí hráčům platformu pro ukázání svých dovedností na širší esportové scéně. Hitpoint Masters tak slouží jako důležitý odrazový můstek pro týmy a hráče směřující k profesionální kariéře v esportu.

Díky svému postavení a vlivu na regionální esportovou scénu jsou Hitpoint Masters klíčovým prvkem v ekosystému League of Legends esportu, poskytující cenné příležitosti pro růst a rozvoj talentů v regionu.

1.4.3 Jiné projekty organizované Hitpointem

Kromě hlavní soutěže Hitpoint Masters organizace Hitpoint přináší i další důležité esportové události, které obohacují a rozšiřují esportovou scénu v České republice a na Slovensku.

Hitpoint Winter

Hitpoint Winter je off-season turnajová série v České republice a na Slovensku zaměřená na hru League of Legends, která zahrnuje týmy z Hitpoint Masters a nižších soutěží.

Tento turnaj poskytuje týmům možnost udržet si soutěživý duch během zimní přestávky a připravit se na nadcházející sezónu. Tímto způsobem Hitpoint Winter napomáhá udržovat esportovou komunitu aktivní a zapojenou po celý rok (LoL Fandom, 2024).

Hitpoint University League

Hitpoint University League 2024 je inovativní projekt organizace Hitpoint, který se zaměřuje na vysokoškolské hráče League of Legends v České republice, nabízí jim jedinečnou příležitost soutěžit na profesionální úrovni a probojovat se na mezinárodní turnaj University Esports Masters. Série kvalifikačních kol se koná od ledna do února 2024, s finále plánovaným na březen, součástí akce Hitpoint Legends. Liga je otevřená pro týmy složené z hráčů téže univerzity, s omezeními pro profesionální hráče z první divize Major ERL, zatímco účastníci Hitpoint Masters a Challengers mohou získat výjimku. Tato iniciativa podporuje rozvoj univerzitního esportu, nabízí studentům platformu pro ukázání svých dovedností a motivuje je k dalšímu růstu v esportové kariéře (Hitpoint, 2024).

Prague Champs

Prague Champs je dalším zajímavým projektem organizovaným Hitpointem, konkrétně se jedná o showmatch, který se konal v roce 2022. Ačkoli je o tomto eventu k dispozici omezené množství informací, je pravděpodobné, že takové události přinášejí esport blíže širší veřejnosti a nabízí fanouškům jedinečné zážitky, spojující komunitu a zvyšující povědomí o esportu (LoL Fandom, 2024).

1.5 Moje historie s esportem

Pro mě představuje esport nejen oblíbenou zábavu, ale také důležitý prvek osobního a profesního rozvoje. Fascinace kompetitivními hrami mi umožnila prohloubit pochopení strategie, týmové spolupráce a dynamiky virtuálních soutěží. Tento svět mě zaujal natolik, že se z něj stala součást mé každodenní rutiny a zásadně ovlivnil můj přístup k digitálním médiím.

1.5.1 První kroky ve světě esportu: Call of Duty 4: Modern Warfare

Můj první kontakt s kompetitivními hrami přišel s hrou Call of Duty 4: Modern Warfare 3. Tato hra byla pro mě branou do světa, kde se schopnosti, rychlost reakcí a strategické myšlení stávají klíčem k úspěchu. V multiplayerovém režimu jsem s přáteli trávil hodiny soutěžení v režimech jako Team Deathmatch či Domination, kde jsme společně rozvíjeli naše dovednosti a posilovali týmový duch. I když jsem v té době o esportu věděl málo, tyto zážitky položily základ pro mé další esportové ambice.

1.5.2 Přejít na League of Legends

V roce 2013 jsem na doporučení kamarádů začal hrát League of Legends. Rychle mě to chytilo a brzy jsme společně s přáteli začali vymýšlet taktiky a strategie, jak zlepšit naše výkony. Naše nadšení vyústilo ve vytvoření amatérského týmu, se kterým jsme nejen hráli, ale i diskutovali strategie mimo hru. Během tohoto období jsem objevil český tým eSuba, který měl významný dopad na moje vnímání esportu jako profesionálního odvětví. Fascinace schopnostmi profesionálních hráčů a jejich týmovou prací mě přivedla k pravidelnému sledování esportových turnajů.

1.5.3 Vstup do světa esportu

Moje záliba v sledování profesionálního esportu byla zpečetěna návštěvou Mistrovství České republiky v Počítačových hrách. Zde jsem na vlastní oči viděl, jak velký zájem může esport vyvolat a jaké emoce dokáže vyvolat u svých fanoušků. Postupně jsem začal pravidelně sledovat mezinárodní scénu League of Legends, zejména LCS a Worlds, což mě upevnilo v roli vášnivého fanouška esportu.

Esport pro mě představuje nejen zábavu, ale i možnost učení a osobního růstu. Tato kapitola reflektuje můj vývoj od běžného hráče po vášnivého fanouška esportu, který oceňuje jak kompetitivní duch, tak komunitu, která se kolem těchto her vytváří.

1.6 Relevantnost redesignu

V posledních letech esport prudce expanduje a s tím roste i potřeba adaptace vizuální identity, aby reflektovala aktuální požadavky a trend. Liga Hitpoint Masters, ačkoliv patří

mezi nejvýznamnější v České republice, zaostává za jinými evropskými ligami v oblasti vizuálního a obsahového zpracování. Tato kapitola se zaměřuje na prozkoumání, proč je nyní redesign nejen relevantní, ale stává se i nezbytným.

1.6.1 Rostoucí popularita esportu

Esport zaznamenává celosvětově signifikantní nárůst sledovanosti a fanouškovské základny. Hitpoint Masters musí reagovat na tyto změny aktualizací své vizuální identity, aby zůstala konkurenceschopná a atraktivní pro nové i stávající fanoušky.

1.6.2 Noví sponzoři a partnerství

Příchod nových sponzorů, jako je Mastercard a Kitkat, klade vyšší nároky na prezentaci ligy. Moderní a profesionální vizuální styl může pomoci udržet a rozšířit tato partnerství tím, že poskytne značkám adekvátní reprezentaci.

1.6.3 Mezinárodní přesah a ERL

Jako součást European Regional Leagues (ERL) má Hitpoint Masters možnost dosáhnout mezinárodního publikum. Aktualizovaný vizuální styl by mohl zlepšit její mezinárodní image a zvýšit její prestiž na globálním poli.

1.6.4 Úspěchy českých hráčů

S rostoucím počtem českých hráčů a trenérů, kteří dosahují mezinárodních úspěchů, je důležité, aby liga reflektovala tyto úspěchy ve své prezentaci, což přispívá k celkové reputaci a atraktivitě ligy.

1.6.5 Zvýšená viditelnost a očekávání

Účast Hitpoint Masters na významných akcích, jako bylo komentování LEC finále, ukazuje na rostoucí viditelnost ligy. Redesign pomůže ligě lépe odpovídat očekáváním a standardům, které takové události přinášejí.

1.6.6 Sledování trendů ve vizuálním prezentování

Svět je stále vizuálněji a prezentace Hitpoint Masters by měla odrážet nejnovější trendů v designu a multimediálním obsahu. To je klíčové pro oslovování mladších demografických skupin, které očekávají dynamičtější a vizuálně poutavější obsah.

1.6.7 Závěr

Redesign vizuální identity Hitpoint Masters je nezbytný krok k udržení relevance v rychle se měnícím esportovém průmyslu. S přibývajícimi sponzory, rostoucím mezinárodním přesahem a zvyšující se úrovni očekávání jak od fanoušků, tak od partnerů, je aktualizace vizuální identity kritickým prvkem pro další úspěch a růst ligy.

1.7 Analýza současného designu Hitpoint Masters

Tato kapitola se zaměřuje na kritickou analýzu stávající vizuální identity esportové ligy Mastercard Hitpoint Masters. Přestože vizuální styl hraje klíčovou roli ve vytváření značky a marketingových strategiích ligy, současná vizuální identita se zdá být nedostačující ve své schopnosti efektivně komunikovat hodnoty a dynamiku ligy, což může ovlivnit její celkovou přitažlivost a konkurenceschopnost.

Celkový vizuální styl, který zahrnuje logo a obecnou prezentaci značky, se v současné formě jeví jako zastaralý a není vhodně přizpůsoben moderním trendům v esportovém designu. Logo a další grafické prvky potřebují revitalizaci, aby lépe reflektovaly energii a technologickou přitažlivost esportového průmyslu.

Živé přenosy zápasů, jakožto hlavní obsah ligy, vyžadují důkladnější přepracování vizuálních prvků. Současná produkce a grafický design neodpovídají očekáváním současného publika, což může vést k nižší sledovanosti a snížení zájmu diváků. Od odpočtu, přes prezentaci komentátorů, až po zobrazení statistik po hře, každý aspekt by měl být přeformulován tak, aby poskytoval vyšší vizuální kvalitu a lepší uživatelskou zkušenost.

Sociální sítě, včetně platform jako Instagram, Facebook a Twitter, nyní slouží jako primární kanály pro komunikaci s fanoušky. Však současné využití těchto platform je nekonzistentní a neposkytuje dostatečnou interakci nebo angažovanost. Je nutné zlepšit

strategii obsahu a vizuální prezentaci, aby byly sociální sítě efektivněji využity pro budování komunity a značky.

Webové stránky ligy, ačkoliv slouží jako centrální informační hub, vypadají zastarale a neposkytují uživatelsky příjemné prostředí. Modernizace designu, zlepšení navigace a zahrnutí interaktivních prvků by mohly značně zvýšit návštěvnost a zapojení uživatelů.

V této kapitole se budeme věnovat identifikaci klíčových oblastí, kde stávající vizuální identita nedostačuje, a navrheme změny, které by mohly výrazně zlepšit celkový vizuální dojem a posílit pozici Hitpoint Masters v konkurenčně nabitém esportovém průmyslu. Toto přehodnocení a následné zlepšení je nezbytné pro udržení a rozvoj značky v dynamickém prostředí moderních esportů.

1.7.1 Vizuální styl

Vizuální styl ligy Mastercard Hitpoint Masters je tvořen několika zásadními prvky, které definují její vizuální identitu. Klíčovým prvkem je model zeleného Nexus krystalu, inspirovaný hrou League of Legends, která je jedním z hlavních titulů v lize. Tento krystal symbolizuje cíl, který týmy musí zničit pro vítězství, zároveň jej musí chránit, aby nebyli poraženi. Ve hře jsou krystaly obvykle zobrazeny v modré a červené barvě, reprezentující jednotlivé týmy. Hitpoint však zvolil zelenou barvu, což odráží primární barvu celé organizace. Zelená barva má v esportu významnou roli, jelikož je často spojována s energií a vitalitou, ale její použití zde působí mírně disonantně vzhledem k obvyklé paletě her (Kaplan, 2021).

Dalšími barvami v paletě jsou černá a bílá, které jsou používány pro pozadí a text, což je běžná praxe pro zajištění dobré čitelnosti a vizuálního kontrastu. Občasně jsou využívány odstíny modré a fialové jako akcentové barvy, které dodávají stylu určitou variabilitu, avšak mohou narušit celkovou koherenci značky, pokud nejsou používány konzistentně (Smith, 2020).

Nedostatečnost současného vizuálního stylu

Hlavní problém stávajícího vizuálního stylu Hitpoint Masters spočívá ve vizuální nekonzistenci a nedostatečné reprezentaci dynamiky a moderního charakteru esportu. Zelený Nexus krystal, ač je kreativním odkazem na hru League of Legends, nepřináší

dostatečnou vizuální atraktivitu a může být pro nové diváky matoucí, protože se vzdaluje tradičním barvám používaným ve hře. Tento prvek by měl být přepracován tak, aby více korespondoval s očekáváními a zkušenostmi fanoušků (Jensen, 2022).

Typografie použitá v logu „MASTERS“ s tučným písmem je sice dobře čitelná, ale může působit příliš robustně a nedostatečně sofistikovaně pro esportové prostředí, které často upřednostňuje modernější a dynamické fonty, reflektující technologický charakter odvětví (Lee, 2023).

Potenciál pro zlepšení

Pro zvýšení vizuálního apelu Hitpoint Masters by bylo vhodné přistoupit k redesignu logo a celkového vizuálního stylu tak, aby lépe reflektoval dynamiku a inovativnost esportu. Přejít na více dynamické a technologicky orientované fonty a integrace barvy, která více koresponduje s barvami týmů ve hře, by mohlo značně zlepšit vizuální identitu ligy. Vizualizace krystalu by měla být aktualizována tak, aby lépe komunikovala s cílovou skupinou a zároveň udržovala jedinečný

1.7.2 Živý přenos zápasů

Živý přenos zápasů v rámci ligy Mastercard Hitpoint Masters představuje klíčový bod interakce s diváky a je zásadní pro udržení jejich zájmu a angažovanosti. Tento segment vysílání nabízí jedinečnou příležitost nejen prezentovat zápasy, ale také efektivně komunikovat s fanoušky a podávat důležité informace. Přesto v současné době živý přenos trpí řadou vizuálních a technických nedostatků, které mohou omezovat jeho atraktivitu a srozumitelnost. V následujících podkapitolách podrobně rozebereme jednotlivé aspekty živého přenosu – od odpočtu před zápasem až po scény se zaměřením na komentátory – a poskytneme analýzu současného stavu a návrhy na možná zlepšení. Cílem je identifikovat klíčové slabiny v prezentaci a navrhnout změny, které by zvýšily vizuální a obsahovou kvalitu živých přenosů, čímž by se zlepšila celková divácká zkušenost a posílila značka Hitpoint Masters v konkurenci esportových lig.

Odpočet

První moment, který diváci uvidí při sledování živého vysílání Mastercard Hitpoint Masters, je odpočítávání do začátku zápasu. Toto odpočítávání, trvající obvykle mezi 30

a 60 minutami, by mělo být klíčovým momentem pro zaujetí a informování diváků. V ideálním případě by mělo obsahovat atraktivní prezentaci nadcházejících zápasů, informace o týmech, a důležité detaily o lize a organizaci Hitpoint. Aktuálně je tato scéna doplněna velkým digitálním odpočtem, logy týmů a informacemi o formátu hry. Přestože jsou tyto informace základní, vizuální prezentace je nedostatečná – zobrazuje se v jednoduchém a statickém formátu bez větší interakce nebo vizuálního doprovodu, což může působit nezajímavě a neodpovídá dynamice moderního esportového vysílání.

Problémem je také použití zamlženého, mlhavého pozadí s animací, které spíše rozptyluje, než přispívá k vizuální čistotě a zaměření. Dominantní 3D model zeleného Nexus krystalu, i když vizuálně zajímavý, působí mimo kontext, neboť neodpovídá standardním barevným schéma v League of Legends a může být matoucí pro nové diváky.

Scéna s kamerou na komentátory

Scéna s kamerou na komentátory, která následuje, je rovněž klíčová pro zvýšení angažovanosti diváků. Komentátoři stojí před zeleným pozadím, které je vizuálně sjednoceno s odpočtem, včetně modelu zeleného Nexus krystalu. Ačkoliv tento prvek poskytuje vizuální konzistenci, celkové zpracování je příliš statické a nedochází zde k výraznější interakci nebo vizuální dynamice, která by mohla přidat na dramatičnosti a vizuálním zážitku. Grafické prvky, jako jsou jména a fotografie komentátorů či hráčů, jsou zobrazeny sporadicky a bez jasné struktury, což může vést k zmatku a snížené srozumitelnosti.

Vybírání postav

Fáze vybírání postav je klíčová pro strategii a průběh zápasů v lize Mastercard Hitpoint Masters. Tato část zápasu je prezentována s vysokou úrovní detailů, což je sice vhodné pro strategické pochopení hry, ale vizuální styl a grafické zpracování této fáze často nedosahují očekávání moderního esportového vysílání. Scéna je rozdělena tak, že zobrazuje postupný výběr postav týmů, které jsou barevně rozlišeny – zelená pro jeden tým a fialová pro druhý. Tato barevná schémata, ač efektivní v rozlišení týmů, mohou být vizuálně rušivá a méně estetická.

Vedle základních informací, jako jsou loga týmů a časovače, je na obrazovce přítomno množství grafických prvků, včetně okna s komentátory a zakázanými postavami. Přestože

jsou tyto informace důležité, jejich prezentace často působí přeplněně a může odvádět pozornost od klíčových aspektů hry. Prostor pro výběr postav a komentátorské okno by mělo být lépe integrováno do celkového vizuálního stylu, aby bylo zajištěno, že diváci snadno a efektivně vnímají veškeré důležité informace (Martin, 2023).

Čekání na spuštění hry

Fáze čekání na spuštění hry následuje po výběru postav a poskytuje přehled vybraných postav obou týmů, zobrazených ve vertikálních kartách. Tato scéna by měla být vizuálním ztělesněním přípravy na nadcházející akci, avšak často působí staticky a nedostatečně dynamicky. Loga týmů jsou umístěna na opačných stranách obrazovky, což může být matoucí a vizuálně nebalancované.

Symbole reprezentující role jednotlivých hráčů mezi přezdívkami, i když užitečné pro orientaci ve hře, jsou často zobrazeny bez dostatečného vysvětlení jejich významu, což může znepříjemnit sledování novým divákům. Pro zlepšení by bylo vhodné přepracovat grafické zobrazení těchto informací, posílit vizuální aspekty, které podporují přehlednost a estetiku, a zvýšit dynamiku celé scény prostřednictvím animací nebo interaktivních prvků, které by lépe uvedly diváky do atmosféry nadcházejícího zápasu (Taylor, 2022).

Ve hře

Klíčovým momentem každého živého vysílání v lize Mastercard Hitpoint Masters je samotná hra. Tato fáze je zásadní pro divácký zážitek, protože zde dochází k bezprostřední akci. Vizuální prezentace informací ve hře je kritická, jelikož musí zajistit, aby byly statistiky a dění na obrazovce srozumitelné a vizuálně přitažlivé.

Na obrazovce jsou informace rozděleny do tří hlavních částí: horní, postranní a spodní část. **V horní části** jsou zobrazeny klíčové statistiky, jako počet zabití, množství zlata a počet padlých věží. Tyto informace jsou vizuálně odděleny barvami zelenou a fialovou, což vizuálně rozděluje týmy. Loga týmů a skóre jsou prezentována na barevném pozadí, což pomáhá v rychlé orientaci. Nicméně, způsob prezentace může působit zastarale, což může snižovat celkový vizuální apel (Harrison, 2024).

Postranní části obrazovky jsou věnovány prezentaci hráčů a jejich vybraných postav. Zde je každý hráč reprezentován ikonou postavy a svým herním jménem, které je

zdůrazněno čitelným fontem na přechodu z černé do průhledné. Tato sekce je vizuálně stabilní, ale mohla by být více inovativní a interaktivní, aby lépe zaujala diváky a poskytla hlubší kontext k strategii a výkonu hráčů.

Spodní část obrazovky je nejvíce vizuálně dynamická. Obsahuje informace o aktuálně hrajících hráčích s fotografiemi, které se mění, aby divák mohl vizuálně identifikovat hráče. Tento prvek je klíčový pro osobní propojení diváků s hráči. V této části jsou také prezentovány loga sponzorů, což je nezbytné pro komerční účely, ale mělo by být zpracováno tak, aby narušovalo co nejméně zážitek z hry (Fisher, 2023).

Během hry se dále vyskytují proměnlivé grafické prvky, které reagují na dění ve hře, jako jsou bannery sponzorů nebo replaye důležitých momentů. Tyto prvky jsou významné pro monetizaci a zvýšení interakce, avšak jejich integrace vyžaduje jemnou rovnováhu, aby nepřebíjely samotnou hru.

Statistiky po hře

Po skončení zápasu v lize Mastercard Hitpoint Masters je pro diváky připravena část vysílání, kde se prezentují klíčové statistiky hry. Tato fáze je důležitá pro kompletní pochopení výsledků a pro hlubší analýzu hry, což přispívá k lepšímu porozumění strategií a výkonů hráčů. Scéna s komentátory, kteří hru zpětně zhodnotí, je doplněna grafikami, které vizuálně shrnují klíčové momenty a statistiky z hry.

Grafika, která se obvykle používá pro zobrazení statistik, zahrnuje 10 vertikálních sloupců, kde každý sloupec reprezentuje jednoho hráče s jeho kompletními statistikami z hry. Tato prezentace umožňuje rychlý vizuální přehled výkonů jednotlivých hráčů a zároveň poskytuje srovnání mezi týmy. V horní části grafiky je zdůrazněno, kdo vyhrál zápas, což je doplněno informacemi o fázi turnaje a příslušnými logy sponzorů umístěnými v obou rohách obrazovky.

Ačkoliv jsou tyto informace zásadní, současný vizuální styl prezentace může působit přeplněně a místy nepřehledně. Množství dat a způsob jejich grafického zpracování může být pro některé diváky obtížně stravitelné. Moderní trend v esportovém vysílání směřuje k více dynamickým a interaktivním způsobům prezentace dat, které by mohly zlepšit vizuální stránku a zároveň ulehčit porozumění obsahu (Johnson, 2024).

1.7.3 Sociální sítě

Sociální sítě představují zásadní komunikační kanál pro Hitpoint a jeho esportovou ligu Mastercard Hitpoint Masters. V dnešní digitální době se stávají nezbytným nástrojem pro budování značky, angažování fanoušků a šíření informací. Vzhledem k jejich vlivu a dosahu hrají sociální sítě klíčovou roli nejen v informování o důležitých událostech a aktualitách, ale také v utváření veřejného vnímání a podpoře celkového image ligy. Pro Hitpoint Masters, sociální sítě nabízejí platformu pro interakci s fanoušky, zveřejňování výsledků zápasů, komentářů, a zvláště pro propagaci nadcházejících eventů a zápasů.

Instagram

Instagram je pro Hitpoint Masters klíčovou platformou pro komunikaci s fanoušky, propagaci ligy a sdílení významných momentů. Přestože Instagram nabízí bohaté možnosti pro vizuální storytelling a angažování fanoušků, současný stav vizuální prezentace Hitpoint na této platformě má několik nedostatků, které by mohly ovlivnit jejich schopnost udržet si a rozšířit fanouškovskou základnu.

Vizuální prezentace na Instagramu Hitpointu často působí nekonzistentně a nedostatečně cíleně. Příspěvky věnované Mastercard Hitpoint Masters jsou zpravidla na zeleném mlhavém pozadí s bílými informačními grafikami. Tento styl je sice vizuálně jednotný pro tuto ligu, ale může být vnímán jako statický a málo dynamický. Dále, i když jsou grafiky informativní, mohou působit přeplněně a mohou ztrácet na vizuální přitažlivosti kvůli nedostatečné integraci moderních designových trendů.

Informace o druhé lize Hitpoint Challengers jsou prezentovány s fialovou barvou, což přináší jistou rozmanitost, ale zároveň může vést k vizuální fragmentaci celkového dojmu značky. Toto použití různých barev pro různé ligy může být sice efektivní pro rozlišení obsahu, ale může také komplikovat snahu o vytvoření jednotné a snadno rozpoznatelné značky.

Příspěvky sponzorů, které nemohou být graficky upraveny, představují další výzvu pro udržení vizuální konzistence. Tyto příspěvky často narušují vizuální styl stránky a mohou způsobit, že celkový vizuální dojem působí roztržité.

Přestože Hitpoint aktivně používá Instagram pro podporu českých hráčů a sdílení velkých momentů ve hře League of Legends, příležitosti pro zlepšení vizuálního stylu jsou zřejmé.

Fotografie hráčů a informace o mezinárodních turnajích jsou sice důležité, ale mohly by být prezentovány atraktivnějším a modernějším způsobem, aby lépe reflektovaly dynamiku a emocionální intenzitu esportů.

Návrhy na zlepšení:

Pro zlepšení vizuální prezentace Hitpointu na Instagramu by bylo vhodné:

- Zavést striktnější směrnice pro vizuální identitu, které zajistí konzistenci napříč všemi příspěvky.
- Integrace modernějších a atraktivnějších grafických prvků, které lépe využívají vizuální možnosti Instagramu.
- Vytvoření tematických sérií příspěvků, které budou vizuálně i obsahově koherentní a budou systematicky budovat příběh ligy.
- Optimalizace příspěvků sponzorů tak, aby lépe zapadaly do celkového vizuálního stylu.

Facebook a X

Platformy Facebook a X představují pro Hitpoint Masters další důležité kanály komunikace, každá s vlastním specifickým zaměřením a stylem prezentace. Facebook slouží jako více tradiční a široce využívaná platforma, zatímco X, který je novější a méně tradiční, je využíván spíše selektivně.

Facebook

Hitpoint na Facebooku udržuje vysokou míru aktivity, kde sdílí podobný obsah jako na Instagramu, ale také vkládá specifické příspěvky, které jsou formátově přizpůsobeny této platformě. To zahrnuje harmonogramy a tabulky z LEC ligy, které jsou prezentovány v obdélníkovém formátu, lépe vhodném pro zobrazení na Facebooku. Tato strategie umožňuje Hitpointu efektivně sdílet důležité informace s fanoušky, kteří preferují Facebook pro sledování esportových aktualit.

Vizuální styl na Facebooku je konzistentní s ostatními platformami, s použitím zeleného pozadí, mlhy a blesků, které se objevují za logem Mastercard Hitpoint Masters. Toto

vizuální znázornění je doplněno logy týmů, což přispívá k soudržnému a okamžitě rozpoznatelnému vizuálnímu vzhledu.

X

Na platformě X je Hitpoint méně aktivní, zaměřuje se zde převážně na sdílení klíčových informací nebo milníků týkajících se organizace. Příspěvky na X jsou typicky méně frekventované, ale mají velký význam pro značku, protože často zdůrazňují významné úspěchy nebo momenty, které jsou důležité pro celkový image Hitpointu. Tento selektivní přístup může pomoci zdůraznit význam sdělení a zajistit, že informace zaujmou uživatele na platformě.

Vizuálně Hitpoint používá na X stejné základní prvky jako na ostatních platformách. Úvodní fotka s logem Mastercard Hitpoint Masters před zeleným Nexus krystalem a pozadím s oblaky a blesky přispívají k ucelenému vytváření značky napříč různými médii.

1.7.4 Webové stránky

Ačkoliv webové stránky Hitpoint Masters nemusí být hlavním kanálem pro pravidelné předávání informací, stále představují významnou reprezentativní část značky Hitpoint a její ligy Hitpoint Masters. V této digitální éře, kdy sociální média a jiné online platformy dominují v rychlosti šíření informací, webové stránky slouží spíše jako oficiální a stabilní zdroj pro hlubší informace a jsou místem, kde fanoušci a zainteresované strany mohou najít komplexní a důkladně zpracované materiály o lize.

Cílem této analýzy se specificky zaměřuje na část webových stránek věnovanou lize Hitpoint Masters. Tato část stránek by měla sloužit nejen jako archiv důležitých informací o průběhu a historii ligy, ale i jako místo, kde noví zájemci mohou získat ucelený pohled na to, co liga nabízí. Reprezentativní funkce webu je zásadní, protože posiluje vizuální identitu a firemní integritu Hitpoint Masters.

Vizuální design

Design webových stránek Hitpointu je definován minimalistickým přístupem, což je často výhodné pro uživatelskou přehlednost a navigaci. Použití vybledle modré barvy jako primárního pozadí s bílými a zelenými prvky přispívá k modernímu a

profesionálnímu vzhledu. Tento barevný schémat je v souladu se značkou Hitpoint a podporuje jeho vizuální identitu. Navíc, jasné a jednoduché rozložení menu s logem Hitpoint v levé části a navigačními položkami vpravo podporuje intuitivní orientaci na stránce.

Informační struktura

Webové stránky nabízejí široké spektrum informací rozdělených do logicky strukturovaných sekcí: zápasy, týmy, historie, novinky, druhá a třetí liga. Sekce 'Zápasy' poskytuje detailní rozpis zápasů, což je zásadní pro fanoušky, kteří chtějí sledovat ligu. 'Týmy' obsahují přehledy týmů účastnících se ligy, což zahrnuje jména hráčů a další relevantní informace. 'Historie' dokumentuje předchozí vítěze, což přispívá k posílení tradice a kontinuity ligy.

Sekce 'Novinky' je životně důležitá pro udržování fanoušků informovaných o posledních událostech a změnách v lize. Je důležité, aby byly články pravidelně aktualizovány a reflektovaly nejnovější vývoj ve světě Hitpoint Masters. Vzhledem k tomu, že stránky také obsahují informace o druhé a třetí lize, je zřejmé, že Hitpoint klade důraz na podporu a propagaci svých nižších lig, což je důležité pro rozvoj esportového ekosystému.

Vyhodnocení a doporučení

Přestože jsou webové stránky Hitpointu dobře strukturované a vizuálně přitažlivé, existuje prostor pro zlepšení, zejména v oblasti interaktivních prvků a mobilní optimalizace. V současné době může být minimalistický design vnímán jako příliš statický, což může snižovat celkový uživatelský zážitek na dynamické a multimediální platformě, jakou esport vyžaduje. Navrhuje se implementace více interaktivních prvků, jako jsou animace nebo video obsah, které by mohly zvýšit angažovanost uživatelů a vizuální dynamiku stránek.

1.8 Konkurence v České republice

Playzone a Grunex představují dvě zásadní platformy v českém esportovém prostředí, které přímo konkurují Hitpoint Masters ve vizuálním a obsahovém zpracování. Tato kapitola se zaměřuje na analýzu jejich přístupů a strategií ve srovnání s Hitpoint Masters,

aby zdůraznila důležitost redesignu vizuální identity pro udržení konkurenceschopnosti a relevace.

1.8.1 Playzone

Playzone, jako prominentní hráč na české esportové scéně, se zaměřuje na širokou škálu hráčů prostřednictvím svého rozsáhlého portfolia her a aktivit. Své služby prezentuje na moderním a dynamicky navrženém webu, kde dominuje červeno-černá barevná paleta, symbolizující energii a vášně, což je přitažlivé pro jejich cílovou skupinu aktivních a vášnivých hráčů.

Hlavní témata a zaměření:

Rozmanitost Herních Titulů: Na rozdíl od Hitpoint Masters, které se zaměřuje primárně na League of Legends, Playzone pokrývá mnoho populárních esport titulů jako Fortnite, PUBG, a Rocket League. Tato diverzifikace umožňuje Playzone oslovit širší spektrum esportové komunity.

Organizace Událostí: Playzone je známé svou schopností hostit velká offline i online esportová setkání, jako je Playzone Challenge, což jsou události, které kombinují soutěživé hraní s komunitní zábavou. Tyto akce jsou zásadní pro udržení a růst jejich komunitní základny.

Vizuální Přístupnost a Uživatelská Přívětivost: Web Playzone je navržen tak, aby byl vizuálně atraktivní a snadno navigovatelný, což zlepšuje uživatelskou zkušenost a podporuje hlubší zapojení uživatelů. Moderní typografie a čisté rozložení podporují snadnou orientaci na stránce, což je klíčové pro udržení pozornosti uživatelů.

Interaktivita a Sociální Média: Playzone aktivně využívá sociální média a streamovací platformy jako Twitch a YouTube pro interakci s fanoušky. Přímé přenosy a vysoko kvalitní obsah umožňují fanouškům zažít esportové akce živě, což zvyšuje jejich angažovanost a loajalitu.

Důsledky pro Hitpoint Masters

Playzone se od Hitpointu odlišuje širším spektrem esportových her, které zahrnují jak počítačové, tak mobilní hry, a svou orientací na offline akce, jako jsou velké lanpárty a

Mistrovství České republiky v počítačových hrách. Na rozdíl od Hitpointu, který se zaměřuje převážně na League of Legends a její esport scénu, Playzone nabízí různorodý obsah z mnoha herních žánrů a poskytuje širokou platformu pro komunitní soutěže a turnaje. Toto rozmanité zaměření umožňuje Playzone oslovit širší spektrum hráčů a fanoušků v esportovém prostoru.

S ohledem na úspěšný vizuální a obsahový přístup Playzone by Hitpoint Masters měl zvážit redesign své vizuální identity tak, aby lépe reflektoval současné trendy a očekávání cílové skupiny. Tento krok by mohl nejen zvýšit estetickou přitažlivost a profesionální prezentaci Hitpoint Masters, ale také posílit jejich konkurenceschopnost na trhu s esporty.

Pro Hitpoint Masters je tedy klíčové přizpůsobit svůj vizuální styl tak, aby odpovídal dynamice a energii, kterou předvádí konkurence, a zároveň udržet jedinečnost, která odráží specifika jejich značce a herního titulu, který reprezentují.

1.8.2 Grunex

Grunex, zaměřený převážně na střílečky jako Counter-Strike, Valorant a PUBG, nabízí unikátní obsah a přístup k esportovým událostem. Jejich přístup se výrazně liší od Hitpoint Masters, který se soustředí na komplexní prezentaci jedné hlavní hry, League of Legends.

Hlavní témata a zaměření

Herní Portfolio: Grunex se věnuje široké škále stříleček, což je atraktivní pro specifickou komunitu milovníků těchto žánrů. Nabízí turnaje, komunitní výzvy a podporuje hráče na všech úrovních.

Vizuální Prezentace: S modrými odstíny, které evokují důvěru a profesionalitu, má Grunex čistý a moderní design, který je navržen pro snadnou navigaci a poskytuje uživatelům přímý přístup k informacím o esportech a turnajích.

Komunitní Angažovanost: Grunex využívá sociální média a streamovací platformy pro zvýšení interakce s fanoušky. Jejich obsah je zaměřen na budování komunity skrze sdílení novinek, recenzí a herních tipů.

Důsledky pro Hitpoint Masters

Grunex se od Hitpointu odlišuje hlavně zaměřením na jiné a širší spektrum esportových her, zejména střílečky jako jsou Counter-Strike, Valorant a PUBG. Zatímco Hitpoint Masters se specializuje především na League of Legends, Grunex poskytuje obsah a turnaje v různých herních žánrech, čímž oslovuje různorodější skupinu hráčů a fanoušků. Grunex také nabízí bohatší multimediální obsah, včetně videí a živých přenosů z akcí, které mohou zahrnovat i nepřímé herní aktivit. Tento přístup umožňuje Grunexu vybudovat silnou online přítomnost a zapojit komunitu na různých platformách.

Porovnání s Grunexem naznačuje, že Hitpoint Masters nemusí nezbytně rozšiřovat své herní portfolio, ale může se zaměřit na zdokonalení obsahu a ligy pro League of Legends. Zaměření na specifické zlepšení vizuálního a obsahového přístupu, namísto rozšiřování herní nabídky, by mohlo posílit jejich pozici jako přední organizátor pro League of Legends esport v regionu. Toto by zahrnovalo optimalizaci živých přenosů a zvyšování interaktivity na sociálních médiích, což by zlepšilo angažovanost a viditelnost Hitpoint Masters.

Grunex také demonstruje, jak silná vizuální a obsahová identita může přispět k uznání a popularitě v esportovém světě. Pro Hitpoint Masters je klíčové, aby v rámci redesignu zvážili, jak mohou vizuálně a obsahově inovovat, aby lépe reflektovali dynamiku a energii své značky a zároveň si udrželi jedinečnou identitu, která je odlišuje od konkurence jako je Grunex.

1.9 Analýza inspirace v zahraničí

Analýza vizuální identity a obsahového zpracování největších evropských turnajů a ERL lig nabízí cenné inspirace pro redesign ligy Hitpoint Masters. Tato kapitola se zaměřuje na detailní porovnání těchto lig s cílem identifikovat klíčové prvky, které by mohly být implementovány do nové vizuální identity Hitpoint Masters.

1.9.1 Regionální Ligy v Regionu EMEA

League of Legends EMEA Championship (LEC)

LEC je vysoce prestižní liga, která stanovuje standardy pro profesionální soutěže ve hře League of Legends v regionu Evropa, Střední východ a Afrika. Vizuální identita LEC je dynamická a moderní, charakteristická jednoduchými vektorovými ilustracemi a velkými typografickými texty, které jsou snadno adaptovatelné pro různé formáty. LEC efektivně využívá ostré tvary a kontrastní barvy, které zdůrazňují soutěživost a energii ligy.

Vizuální prvky:

Logo: Logo LEC je tvořeno korunou rozdělenou na dvě symetrické části, každá s pěti vrcholy, což symbolizuje dva týmy s pěti hráči. Toto logo je nejen ikonické, ale také odráží kompetitivní ducha ligy.

Barvy: LEC využívá primárně tyrkysovou a oranžovou barvu, které jsou použity pro jednoznačnou identifikaci týmů během zápasů. Tento barevný systém pomáhá udržet vizuální čistotu a zároveň posiluje vizuální identitu LEC.

Typografie: LEC používá kondenzované, vertikálně orientované fonty, které jsou snadno čitelné a umožňují rychlý přenos informací. Tento typ písma doplňuje dynamiku a moderní estetiku ligy.

Grafické prvky: LEC integrace jednoduchých vizuálních reprezentací útoků a efektů z hry, které jsou využívány pro vizuální přechody mezi scénami, což přispívá k vizuální zajímavosti a udržení pozornosti diváků.

Z těchto prvků může Hitpoint Masters čerpat inspiraci, zejména v oblasti vizuální čistoty, efektivního využití barvy pro týmovou identifikaci a moderního typografického zpracování, což může výrazně zlepšit celkový vizuální dojem a zatraktivnit ligu pro diváky i partnery. Redesign by měl zohlednit tyto aspekty a přizpůsobit je specifickým potřebám a charakteru Hitpoint Masters, s cílem nejen zlepšit estetiku, ale také funkčnost a uživatelskou přívětivost.

EMEA Masters

EMEA Masters, organizovaný dvakrát ročně společností Riot Games, je klíčovou událostí v rámci regionu EMEA pro týmy, které nejsou součástí hlavní soutěže LEC (League of Legends EMEA Championship). Tento turnaj představuje vrchol každého splitu regionálních lig a přitahuje špičkové týmy, které soutěží o prestižní titul. V této části se zaměříme na to, jak je vizuální identita EMEA Masters vytvořena a jak může inspirovat redesign vizuální identity Hitpoint Masters.

Vizuální identita EMEA Masters

EMEA Masters je charakteristická svou dynamickou a mladistvou vizuální identitou, která používá zaoblené tvary a vertikální textové prvky, dodávající designu pocit modernosti a inovace. Logo turnaje kombinuje elementy staršího loga European Masters a symboliky spojené s Amazon Prime, což odráží historii a evoluci turnaje. Logo tvoří koruna, která je stylizována tak, aby symbolizovala rozvoj a formování nových talentů ve hře.

Grafické prvky

V grafickém zpracování EMEA Masters dominuje fialová barva, která je tradičně spojována s Amazonem, a světle zelená, která slouží jako kontrastní prvek. Toto barevné schéma je použito pro zvýraznění týmové identifikace během zápasů a pro všeobecnou grafiku používanou v rámci turnaje. Vertikální pruhy textu a grafické elementy vlajek v oválu jsou zvláště účinné pro vizuální zvýraznění a podporu dynamického vzhledu přenosů.

Aplikace pro Hitpoint Masters

Pro redesign Hitpoint Masters můžeme vzít inspiraci z použití moderních typografických řešení a kombinace barev, které jsou klíčové pro rozpoznání a vizuální odlišení EMEA Masters. Zaoblené fonty s vysokou výškou a neproporcionální písmo pro drobné texty mohou zvýšit čitelnost a estetickou přitažlivost. Barevná paleta by měla být pečlivě vybrána tak, aby odrážela charakter a kulturní kontext Hitpoint Masters, možná s přechodem k barvám, které jsou více spojeny s regionální identitou.

Z těchto prvků lze čerpat inspiraci pro vytvoření vizuálně přitažlivého a funkčního designu, který by zvýšil celkovou atraktivitu ligy jak pro diváky, tak pro partnery. Redesign by měl zohlednit specifické potřeby a charakter Hitpoint Masters, přičemž by se mělo dbát na to, aby vizuální identita byla nejen esteticky příjemná, ale také funkční a adaptabilní pro různé formáty použití.

1.9.2 ERL Ligy v Regionu EMEA

LPLOL

LPLOL neboli Liga Portugalských League of Legends, je významným prvkem evropského esportového prostředí. Od svého začlenění do turnaje EU Masters v roce 2018, LPLOL ukazuje, jak lze vizuální identitu úspěšně adaptovat k odlišení a přilákání fanoušků. V této části prozkoumáme jednotlivé aspekty vizuální identity LPLOL a identifikujeme prvky, které by mohly být inspirativní pro redesign Hitpoint Masters.

Vizuální identita a logo

Logo LPLOL je navrženo tak, aby evokovalo základní prvky hry League of Legends. Centralizovaný kosočtverec představuje Nexus krystal, klíčový herní prvek, zatímco dynamické tvary na obou stranách symbolizují dvě soutěžící týmy. Toto zobrazení nejenže představuje hru, ale zároveň vytváří dojem dynamiky a akce, což je ideální pro sportovní ligu, která se snaží přilákat mladé a energické publikum.

Typografie a barevné schéma

LPLOL využívá geometrické a dynamické fonty, které jsou v souladu s celkovým designem loga. Tato písma jsou primárně čitelná, a přitom udržují dynamický vzhled, který odpovídá rychlosti a vzrušení z hry. Použití tmavě purpurové a světle modré barvy nejenže pomáhá s identifikací týmů během zápasů, ale také posiluje vizuální konzistenci při použití v různých médiích a platformách.

Vizuální prvky a grafika

Vizuální prvky LPLOL jsou pečlivě vybrány tak, aby podporovaly celkový vizuální dojem a zároveň zvyšovaly rozpoznatelnost ligy. Dynamické tvary a useknuté obdélníky nejenže přidávají na vizuální zajímavosti, ale také jsou efektivně použity pro zobrazení

statistik a informací během zápasů. Časté použití barevných přechodů a ilustrací hráčů dodává obsahu osobnost a autentičnost, což může být klíčové pro zvýšení fanouškovské základny.

Aplikace pro Hitpoint Masters

Pro redesign Hitpoint Masters by bylo vhodné zvážit převzetí některých klíčových prvků z LPLOL, jako je použití geometrických tvarů a dynamických prvků, které mohou zlepšit vizuální apel a zároveň udržet konzistenci v různých formátech a platformách. Adaptace barevného schématu, které zahrnuje kontrastní barvy pro snadnou identifikaci a vizuální přitažlivost, by také mohla být účinná. Kromě toho by začlenění ilustrací hráčů mohlo přidat osobní prvek a pomoci vytvořit silnější spojení s fanoušky.

Tento analytický přístup k vizuálním prvkům LPLOL ukazuje, jak detailní a promyšlené vizuální strategie mohou přispět k úspěchu esportové ligy. Vzhledem k těmto poznatkům by měl redesign Hitpoint Masters zahrnovat podobně strategické a inovativní vizuální techniky, které podpoří jeho identitu a zapojení fanoušků.

PG Nationals

PG Nationals, nejvyšší úroveň profesionálního hraní League of Legends v Itálii, představuje unikátní přístup k vizuální identitě, který odráží italskou národní hrdost a kulturní dědictví. Tato liga se pyšní minimalistickým designem, který klade důraz na čistotu a přehlednost, zatímco přidává prvky, které vyjadřují emocionální zapojení a vášně italských fanoušků. V této části se podrobně zaměříme na klíčové aspekty vizuální identity PG Nationals a zvážíme, jaké prvky by mohly být inspirativní pro redesign Hitpoint Masters.

Logo a typografie

Logo PG Nationals je vytvořeno s použitím erbu, který kombinuje moderní a historické prvky. Horní část erbu připomíná korunu nebo architektonické prvky italských středověkých budov, což symbolizuje bohatou historii a kulturu. Spodní část, obsahující zjednodušený obraz krystalu, evokuje Nexus krystal z hry. Toto logo, společně s kondenzovaným vysokým písmem, které používají pro názvy a nadpisy, působí velkolepě a zároveň uchovává historický nádech.

Barevné schéma

Vizuální identita PG Nationals využívá výraznou kombinaci modré a červené barvy, které jsou typické pro italskou vlajku, doplněné o vybledlou zlatou barvu pro zvýraznění důležitých prvků. Tato paleta je používána flexibilně napříč všemi platformami, od sociálních sítí až po živé přenosy, což zajišťuje konzistentní a okamžitě rozpoznatelný vizuální styl.

Grafické prvky a architektura

PG Nationals se odlišuje použitím grafik ve stylu spreje, které dodávají vizuálním prvkům texturu a hloubku. Tento nekonvenční grafický styl je doplněn o elementy, které odrážejí italskou architekturu, posilující národní identitu ligy. Takové prvky nejen zvyšují vizuální zážitek, ale také posilují kulturní rezonanci mezi fanoušky.

Aplikace pro Hitpoint Masters

Inspirace z PG Nationals může Hitpoint Masters poskytnout několik klíčových učení pro redesign. Minimalistický přístup kombinovaný s emocionálně nabitými prvky může pomoci vytvořit čistý, ale zároveň emotivně rezonující vizuální jazyk. Použití národních symbolů nebo prvků, které odrážejí českou kulturu a dědictví, by mohlo být efektivním způsobem, jak zvýšit zapojení a loajalitu fanoušků. Navíc, přijetí jednoduché, ale výrazné barevné schématy může zlepšit vizuální koherenci a zvýšit rozpoznatelnost ligy.

Tento analytický přístup k vizuální strategii PG Nationals ukazuje, jak promyšlené a kulturně obohacené vizuální řešení může přispět k posílení identity a přitažlivosti esportové ligy. Hitpoint Masters by měl zvážit adaptaci podobných strategií, aby zlepšil svou vizuální prezentaci a vytvořil silnější spojení s fanoušky.

2 PRAKTICKÁ ČÁST

2.1 Stanovení hodnot Hitpointu

Při přepracování vizuální identity esportové ligy Hitpoint Masters jsem se rozhodl pečlivě stanovit hodnoty a symboly, které by měly být v jádru redesignu. Tento proces nebyl náhodný; opíral se o rozsáhlou rešerši, která zahrnovala analýzu stávající vizuální identity, porovnání s konkurencí, hledání inspirace v zahraničních přístupech, a především z pozorování prezentace organizace Hitpoint na sociálních sítích a z osobního setkání s jejími představiteli. Stanovení těchto hodnot bylo klíčové pro zajištění, že nový design bude autenticky odrážet charakter a aspirace Hitpoint Masters.

2.1.1 Proces stanovení hodnot

V průběhu mého výzkumu jsem procházel všechny dostupné články, rozhovory a materiály, které Hitpoint vyprodukoval. Tento hluboký pohled mi umožnil dedukovat základní hodnoty a symboly, které organizace zastává a jak se chtějí prezentovat veřejnosti. Následně jsem tuto dedukci předložil představitelům Hitpointu během osobního setkání, kde bylo potvrzeno, že mé zjištění jsou v souladu s jejich viděním. Díky jejich zpětné vazbě jsem mohl ještě lépe pochopit a definovat, které hodnoty jsou pro ně nejdůležitější.

2.1.2 Klíčové hodnoty a symboly Hitpoint Masters

Hitpoint Masters hraje klíčovou roli v propagaci a podpoře esportu v České republice. Organizace klade důraz na vytváření poutavého obsahu, který aktivně zapojuje fanoušky do dění kolem ligy. Přístup Hitpointu kombinuje profesionální závazek k esportu (60 %) s neformálním, přátelským přístupem (40 %), což vytváří jedinečnou, přístupnou atmosféru pro fanoušky i účastníky.

Komunita a domov: Hitpoint Masters je vnímán nejen jako esportová liga, ale jako komunitní projekt, který poskytuje platformu pro fanoušky League of Legends v České republice. Tato liga slouží jako domovské prostředí, kde se fanoušci mohou setkávat, sdílet své zážitky a podporovat lokální talent.

Historie a království: Liga odráží bohatou historii Hitpointu jako jednoho z průkopníků esportu v regionu. Tato historie je připomínána nejen skrze vítězství a úspěchy, ale také prostřednictvím symboliky království, která evokuje pocit hrdosti a tradice.

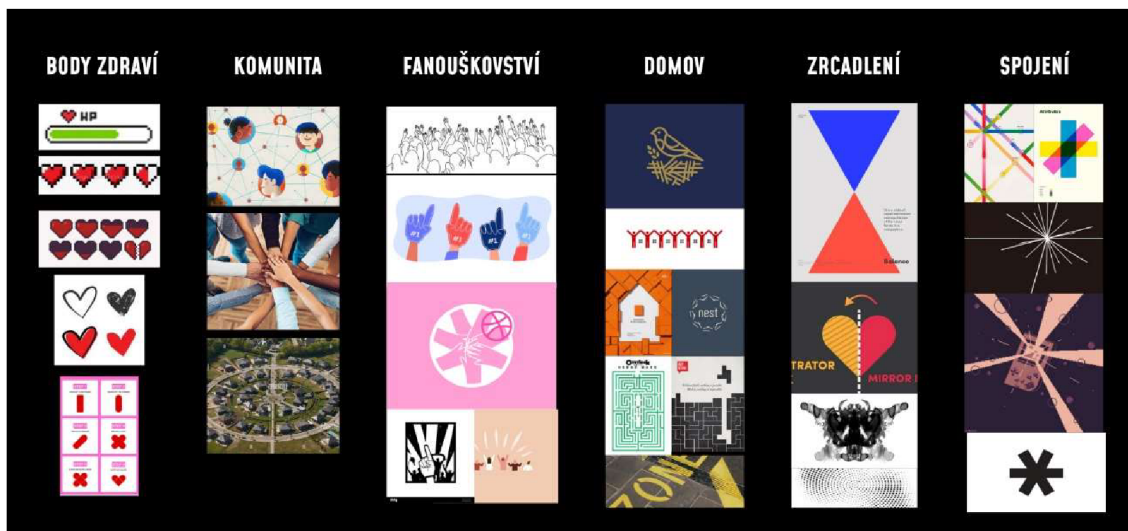
Prvek národnosti a fanouškovství: Hitpoint Masters klade velký důraz na národní hrdost a je hlasitým propagátorem českých esportových úspěchů. Liga slouží jako platforma pro vyjádření podpory českým hráčům, kteří se prosazují na mezinárodní scéně.

Souboj a vášeň: Dynamika a vášeň jsou klíčové prvky, které definují atmosféru zápasů Hitpoint Masters. Liga je scénou pro souboje, soutěžení a rivalitu, která je neodmyslitelnou součástí esportového světa.

Zelený Nexus krystal: Tento element je středobodem a ikonickým symbolem ligy, reprezentujícím životní sílu a centrální bod všech dění v rámci soutěží.

Tato identita a hodnoty jsou nejen zásadní pro vizuální redesign, ale také pro upevnění postavení Hitpoint Masters jako klíčového hráče v české esportové komunitě. Každý aspekt těchto hodnot byl pečlivě vybrán, aby odrážel základní principy organizace a poskytl fanouškům a účastníkům autentický a zapamatovatelný zážitek.

Obrázek 2. Hodnoty a symboly Hitpoint Masters



Zdroj: vlastní zpracování

2.2 Skicování

Skicování je důležitou fází v procesu návrhu nové vizuální identity esportové ligy Hitpoint Masters. Tato fáze slouží jako základ pro transformaci základních konceptů a hodnot Hitpointu do konkrétních vizuálních prvků, které by měly být reprezentativní pro ligu. Skicování mi umožnilo experimentovat s různými formami a prvky, reflektujícími dynamiku, aspirace a kompetitivnost ligy, které jsou zásadní pro její identitu.

2.2.1 Rozbor Skic

Během skicování jsem se zaměřil na implementaci hodnot a symbolů spojených s Hitpoint Masters, které jsem identifikoval během rešerše. Inspirace pro návrhy pramenila jak z hodnot organizace, tak z vizuální analýzy konkurence a zahraničních inspirací.

Koruny a kruhové kompozice: Prvotní návrhy s korunami odrážely úspěch a vítězství, což jsou klíčové aspekty každé soutěžní ligy. Postupně jsem přešel k více kruhovým kompozicím, které symbolizují jednotu a společenství mezi hráči a fanoušky. Tento přechod z korun k kruhům ilustruje snahu o vytvoření inkluzivnější a propojenější esportové komunity.

Ostré tvary a úhly: Abych zdůraznil kompetitivnost a dynamiku ligy, použil jsem v návrzích ostré tvary a úhly. Tyto prvky vyjadřují agresivitu, rychlost a intenzitu, které jsou charakteristické pro esportové soutěže.

Brainstorming a experimentování s formou: Skici představují široké spektrum nápadů, od jednoduchých ikonických prvků až po složitější kompozice. Návrhy zahrnují motivy přímo spojené s League of Legends, jako jsou meče a štíty, i abstraktnější prvky, které evokují strategii, týmovou práci, nebo magické prvky hry.

2.2.2 Vývoj návrhů

Z počátečních skic jsem postupně vybral tři směry, které nejlépe reprezentovaly cílené hodnoty a estetiku. Každý z těchto směrů byl dále rozvíjen a doplněn o moodboardy, které pomohly dále definovat barevné schéma, typografii a další vizuální prvky. Tyto moodboardy sloužily jako vizuální základ pro další fáze designového procesu.

2.3 Tvorba moodboardů

Moodboardy jsou nástrojem vizuální komunikace, který umožňuje definovat a sdílet estetický směr projektu. Slouží k shromažďování obrázků, textur, barev a dalších grafických prvků, které ilustrují vizuální koncept a atmosféru, jež tvůrce hodlá dosáhnout. V kontextu redesignu vizuální identity esport ligy Hitpoint Masters, moodboardy představují klíčovou součást procesu vývoje. Tyto nástroje mi umožnily zkoumat a představit vizuální aspekty, které reflektují hodnoty a emoční odezvu asociovanou s Hitpoint Masters, a tím formovat konečný design, který rezonuje s cílovou skupinou.

2.3.1 Proces tvorby moodboardů

Při tvorbě moodboardů jsem nejprve definoval klíčové hodnoty a symboly zjištěné během rešerše. Tento krok byl následován sběrem relevantních vizuálních materiálů, které tyto hodnoty a symboly vyjadřovaly – od charakteristických barev, přes ikonografii, až po fotografie. Každý vybraný prvek byl záměrně zařazen, aby podpořil a doplnil koncepty, které byly stanoveny jako centrální pro novou vizuální identitu Hitpoint Masters.

2.3.2 Koncept 1: Střet

První moodboard, nazvaný "Střet", využívá vizuální metaforu sjednocení a strategické konvergence směřující k jednomu bodu. Tento koncept se zaměřuje na týmovou spolupráci a dynamiku esportových soutěží, představujících se skrze vizuální prvky, jako jsou koncentrické linie a centralizované exploze. Ty ilustrují místo, kde se potkávají strategie, intenzita střetů a vyvrcholení týmového úsilí. Tento moodboard také zahrnuje symboly, které evokují hitpoint jako křižovatku fanoušků esportu, zdůrazňující důležitost komunity a setkání.

2.3.3 Koncept 2: Fandění

Druhý moodboard, "Fandění", zdůrazňuje energii a emocionální zapojení fanoušků. Tento návrh využívá obrazy zvednutých ruk a světelných paprsků, které symbolizují oslavu a společnou podporu. Vizuální prvky koruny a vítězných gest zde slouží jako reprezentace úspěchu a vítězství. Barevná paleta a dynamické linie reflektují živost a atmosféru pověstného svitavského kotle, což je místo, kde fanoušci projevují své nadšení a podporu.

2.3.4 Koncept 3: Cesta na vrchol

Třetí moodboard, "Cesta na vrchol", se zaměřuje na růst, ambice a dosahování cílů. Vizualně je prezentován skrze vzestupné šipky, platformy a dynamické tvary, které symbolizují postup hráče nebo týmu v lize. Tento koncept také zahrnuje prvky, které připomínají strategii, jako jsou diagramy a uzly, představující jak fyzické, tak metaforické struktury budování a úspěchu v esportovém prostředí.

2.3.5 Reflexe na tvorbu moodboardů

Tvorba moodboardů představovala klíčový krok v procesu redesignu vizuální identity ligy Hitpoint Masters. Tyto nástroje vizuální komunikace umožnily jasně formulovat a sdílet estetický směr projektu a poskytly výchozí bod pro další designovou práci. Moodboardy efektivně komunikovaly zamýšlené designové záměry a byly nezbytné pro finální vývoj vizuální identity ligy, podporující klíčové koncepty jako sjednocení, strategie, a fanouškovství.

Každý moodboard zprostředkoval jedinečné vizuální aspekty, které reflektovaly hodnoty a emocionální odezvy cílové skupiny, poskytující cenné směřování a inspiraci. Pečlivý výběr obrázků, barev, a textur vyjádřil dynamiku a společenství esportové scény, umožňující hlubší porozumění a efektivní realizaci designového záměru.

2.4 Setkání s klientem

V rámci procesu redesignu vizuální identity ligy Hitpoint Masters jsem se po dokončení rešerše, moodboardů a prvotních skic obrátil přímo na organizaci Hitpoint. Cílem bylo získat přímou zpětnou vazbu od klíčových osob zapojených do vizuální prezentace ligy. V prosinci se mi podařilo setkat s hlavním grafikem Hitpointu, Martinem Vasatkem, který vyjádřil zájem o můj projekt a nabídl svou podporu a cenné rady.

2.4.1 Obsah setkání

Během setkání jsem Martinovi představil můj projekt a probral s ním klíčové aspekty návrhu. Diskutovali jsme o zaměření na logo Hitpoint Masters, stream grafiku a Instagram, což jsou klíčové prvky pro celkovou prezentaci ligy. Martin zdůraznil potřebu

soustředit se na tato tři klíčová média, přičemž další aspekty vizuální identity by mohly být vyvinuty později.

2.4.2 Klíčové rady a požadavky

Martin mi sdělil několik zásadních požadavků a preferencí, které byly nezbytné pro další vývoj projektu:

Barvy: Musí zůstat stejné, tj. kombinace fialové a zelené, které jsou již zavedenými barvami Hitpoint Masters.

Logo ligy: Je nutné zakomponovat logo Mastercardu, což odráží sponzorský vztah, a zachovat motiv Nexus krystalu, který je klíčovým symbolem ligy.

Fonty: Doporučil změnu fontů pro zvýšení čitelnosti a modernizaci vizuální identity.

Martin také vyjádřil svou oblíbenou vizuální estetiku, která zahrnovala:

3D prvky: Přímě ze hry, které přidávají dynamiku a moderní vzhled.

Motiv bouřky a mlhy: Preferoval téma počasí, zejména mlhu, což přidává grafice tajemný a atmosférický rozměr.

Inspirace z LCK: Korejská liga, která je známá svým vizuálním stylem.

2.4.3 Výstupy ze setkání

Získaný feedback byl neocenitelný pro další směřování mého projektu. Především jsem si odnesl, že Hitpoint Masters je primárně zaměřen na esportovou ligu s významným důrazem na komunikaci – kdy se hraje, jaké týmy hrají a jasná prezentace těchto informací je zásadní. Byl jsem upozorněn na to, že fanouškovství a fandění by měly být klíčovými prvky identity, aby reflektovaly více lidský a casual přístup. Také jsem získal poznatky o významu lokality Svitavy, která je důležitá pro turnaje a pro spojení s komunitou.

Toto setkání mi poskytlo jasné směřování a umožnilo mi přizpůsobit návrhy tak, aby lépe vyhovovaly potřebám a očekáváním Hitpoint Masters, což zajišťuje, že finální design bude nejen esteticky přitažlivý, ale také plně funkční a rezonující s cílovou skupinou.

2.5 Tvorba návrhů

Po dokončení přípravných fází včetně rešerše, moodboardů a skicování, jsem se pustil do přímé tvorby vektorových návrhů pro redesign vizuální identity esport ligy Hitpoint Masters. Setkání s klientem a hlavním grafikem organizace Hitpoint, Martinem Vasatkem, mi poskytlo hodnotný feedback a směrnice pro další práci. S tímto podkladem jsem začal pracovat na konkrétních symbolů, log a typografii, přičemž jsem se rozhodl realizovat návrhy ve třech různých směrech pro lepší pochopení jejich funkčnosti a vizuálního dopadu.

2.5.1 Návrh: Střet

Vizuální jazyk a symbolika

Tento návrh se zaměřuje na koncept sjednocení a dynamiky střetu, které jsou klíčové pro atmosféru a dění v esportových soutěžích. Využil jsem ostré a radiálně uspořádané linie, které vyjadřují energii a směřování k jednomu centrálnímu bodu – Nexusu, což je základní prvek hry League of Legends. Font byl zvolen pro svou modernost a čitelnost, podporující dynamiku a technologický nádech.

Použití a využití

Tento koncept může být efektivně využit při vizuálním zobrazení statistik během přenosů, kde může konvergenční design pomoci vizualizovat střet týmů nebo průběh hry. Dále je vhodný pro úvodní scény přenosů, kde může dynamický vizuál přitahovat diváky a nastavovat atmosféru zápasu.

2.5.2 Návrh: Fandění

Vizuální jazyk a symbolika

Pro tento koncept jsem zvolil vizuální prvky, které oslavují komunitu a fanouškovskou kulturu kolem Hitpoint Masters. Elementy jako zvednuté ruce, koruny a světelné efekty reflektují energii a společenství. Vizuální styl je živý a barvitý, s použitím emotivních a expresivních fontů, které podporují neformální a přátelský charakter esportových fanoušků.

Použití a využití

Tento styl je ideální pro promo materiály a sociální média, kde může podporovat zapojení fanoušků a šíření nadšení pro nadcházející zápasy. Vizuelní prvky lze také využít pro interaktivní prvky během přenosů, například při zobrazování fanouškovských reakcí nebo jako součást grafiky pro komentátory.

2.5.3 Návrh: Cesta na vrchol

Vizuální jazyk a symbolika

Třetí návrh ztělesňuje motivace a aspirace hráčů i celé ligy. Symboly jako vzestupné šipky, platformy a dynamické linie ilustrují pokrok a soutěživost. Vizuelní styl je čistý a profesionální, s použitím geometrických prvků, které vyjadřují strukturu a řád. Typografie je elegantní a umírněná, což podtrhuje serióznost a prestiž ligy.

Použití a využití

Tento design je vhodný pro vizuelní prezentace, které zdůrazňují historii a vývoj hráčů a týmů v rámci ligy. Symbolika vzestupu a postupu může být použita v rozhraních, která ukazují statistiky a výsledky, poskytující vizuelní reprezentaci pokroku a úspěchu. Navíc, tento návrh je ideální pro ocenění a ceremoniály, kde se vyhláší vítězi a předávají trofeje, což podtrhuje triumf a excelenci.

2.5.4 Zhodnocení návrhů

Každý návrh byl vyvinut s cílem optimalizovat a obohatit vizuelní prezentaci Hitpoint Masters. Střet zdůrazňuje dynamiku a energii soutěží, zatímco Fandění oslavuje komunitu a zapojení fanoušků. Cesta na Vrchol pak vyjadřuje aspirace, pokrok a úspěch, které jsou základem esportového ducha. Využitím rozdílných vizuelních stylů a typografií se snažím oslovit široké spektrum diváků a podpořit různé aspekty zážitku z ligy.

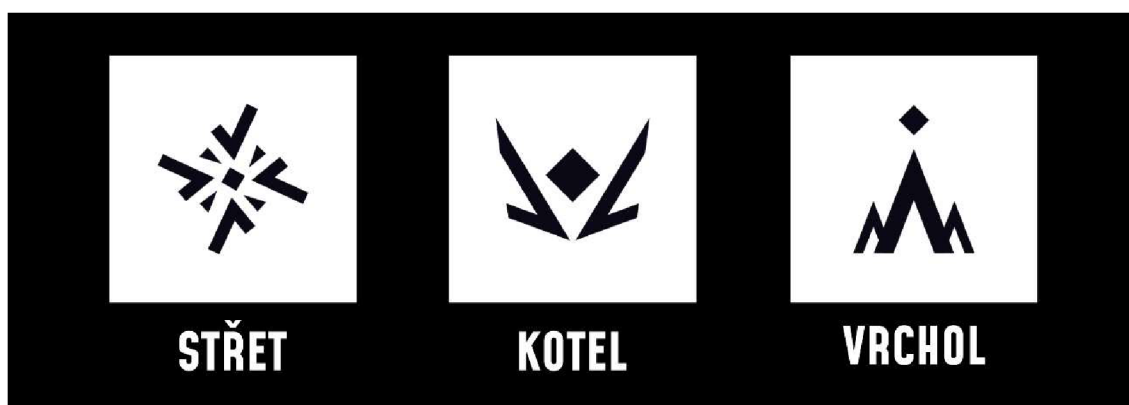
Tato fáze tvorby návrhů nebyla jen o grafickém designu, ale také o hlubším pochopení komunitních hodnot a potřeb esportového publikum. Návrhy proto nejsou jen esteticky přitažlivé, ale jsou navrženy tak, aby byly funkční a v souladu s cíli a charakterem Hitpoint Masters. To zahrnuje přizpůsobení designů tak, aby byly efektivně použitelné v digitálním prostředí, které je domovem moderních esportů.

Každý z těchto návrhů má potenciál dále se rozvíjet a adaptovat se na změny v esportovém průmyslu a technologickém pokroku. Tímto způsobem bude možné udržet vizuální identitu ligy svěží, relevantní a přitažlivou pro nové i stávající fanoušky.

2.6 Uživatelské testování

Pro ověření efektivity navržených symbolů pro esportovou ligu Hitpoint Masters, jsem využil uživatelské testování na sociální síti Facebook. Prezentoval jsem tři zjednodušené symboly, každý reprezentující jeden z návrhových směrů: fandění, střet a aspiraci dosáhnout vrcholu. Cílem bylo zjistit, který koncept nejvíce rezonuje s cílovou skupinou mladých hráčů ve věku 15 až 30 let.

Obrázek 3. Ikony pro uživatelské testování



Zdroj: vlastní zpracování

Metodologie testování

Symboly byly prezentovány jako reklamní příspěvky na Facebooku, kde měření interakcí (počet rozkliknutí) poskytlo přehled o zájmu uživatelů. Každý symbol reprezentoval potenciální logo pro Hitpoint Masters.

Výsledky testování

Nejvíce zaujetí vyvolal symbol pro 'Střet', který zaznamenal 152 interakcí. Následoval symbol pro 'Fanouškovství' s 133 interakcemi a 'Cesta na Vrchol' s 114 interakcemi. Přestože bylo dosaženo určitého počtu interakcí, lajky ani komentáře od uživatelů nebyly zaznamenány.

Predikce a validita testu

Podle analýzy by, pokud by se test zopakoval, s 75 % pravděpodobností dopadl stejně, což dává výsledkům určitou míru spolehlivosti.

Závěry a implikace pro design

Symbol 'Střet' se ukázal jako nejúspěšnější a poskytuje směr pro další rozvoj vizuální identity. Výsledky naznačují, že tento koncept účinně komunikuje s cílovou skupinou a měl by být prioritně rozvíjen v dalších fázích designu. Tato zjištění umožňují přizpůsobit a zlepšit návrhy tak, aby lépe rezonovaly s očekáváními a preferencemi esportové komunity.

2.7 Koncept vizuální identity

V procesu redesignu vizuální identity esportové ligy Hitpoint Masters byl vybrán koncept "Střet" jako klíčový návrh. Tento koncept byl zvolen po důkladném hodnocení jeho potenciálu a schopnosti rezonovat s cílovou skupinou. Po uživatelském testování a konzultacích s Hitpoint organizací se ukázalo, že tento návrh nejlepší reflektuje hodnoty a atmosféru ligy.

2.7.1 Důvody výběru

Koncept "Střet" nabízí vizuálně poutavé a symbolicky bohaté ztvárnění esportového soutěžení. Jeho klíčové motivy jako sjednocení k jednomu bodu, strategická konvergence a týmová spolupráce výborně korespondují s dynamikou a strategií hry League of Legends. Tento návrh byl přijat organizací jako nejlepší z důvodu jeho jednoduchosti v implementaci a vysokého potenciálu pro konzistentní aplikaci ve všech aspektech vizuální identity.

2.7.2 Možnosti implementace

Střetový koncept umožňuje různorodé aplikace v rámci mediální prezentace Hitpoint Masters:

1. Odpočet do začátku přenosu – Vizuální efekt imploze s konvergencí prvků směrem k centrálnímu bodu, což zvyšuje napětí a očekávání.

2. Statistika hráčů a týmů – Použití grafů v tvarech arény, s daty konvergujícími k centrálnímu bodu, zvýrazňující klíčové momenty zápasů.

3. Výběr postav (Champion select) - Radiální rozložení postav, kde každý výběr způsobí vizuální "výbuch" a zdůraznění strategické rivalitu.

4. Přechody mezi scénami – Konvergující vizuální efekty přecházející od okrajů k centru, zvyšující dynamiku a sjednocení.

2.7.3 Výhody konceptu

Střetový koncept byl vyhodnocen jako nejefektivnější ve srovnání s ostatními návrhy. Jeho jednoduchost a centrální tematika učinily aplikaci designu konzistentní a snadno rozpoznatelnou, což je klíčové pro udržení vizuální identity v různorodých formátech. Zatímco ostatní návrhy nabízely zajímavé přístupy, střet poskytl nejjasnější a nejúčinnější cestu pro komunikaci klíčových hodnot Hitpoint Masters.

2.8 Logo a logotyp

Proces vytváření loga a logotypu pro esportovou ligu Hitpoint Masters byl klíčovým prvkem redesignu vizuální identity. V této kapitole popisuji, jak jsem pracoval na několika návrzích log, které ztělesňují koncept střetu, a následně, jak jsem vytvořil logotypy, které odpovídají nové vizuální identitě.

2.8.1 Tvorba loga

V rámci konceptu střetu bylo vytvořeno několik log, z nichž každé zobrazuje určitý aspekt kompetitivního prostředí League of Legends. Ostré hrany v designu symbolizují kompetitivnost a dynamiku ligy, zatímco implementace Nexus krystalu odráží stěžejní prvek hry. Výběr pěti nejlepších log byl založen na těchto principech:

- 1. Sjednocení a konvergence** – Logo znázorňuje strategické spojení různých cest.
- 2. Exploze/teamfight** – Centrální bod designu připomíná klíčové momenty v zápasu.
- 3. Agresivita a kompetitivnost** – Dynamické a ostré hrany vyjadřují energetickou atmosféru soutěže.
- 4. Nexus krystal/aréna** – Pevná struktura odrážející důležité prvky z herního světa.

Výběr "čtvercových šipek" byl klíčový díky jejich schopnosti symbolizovat, jak pohyb vpřed, tak jednoduché znázornění mapy z hry. Toto logo bylo vybráno pro svou jednoduchost a možnosti široké aplikace.

2.8.2 Tvorba logotypu

Logotyp byl tvořen s ohledem na snadnou aplikaci a konzistenci s existujícími prvky značky. Font byl vybrán tak, aby byl moderní a dobře čitelný v různých médiích:

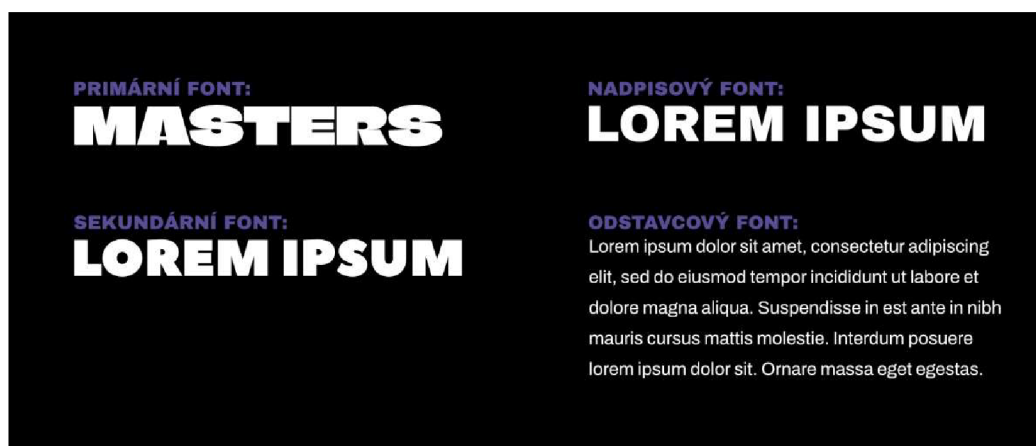
- **Moderní a čitelné fonty** – Zvolené písmo reflektuje dynamiku a modernost esportu, zároveň poskytuje jasnou čitelnost při různých aplikacích.
- **Separace logotypu Mastercard** – Dle požadavků sponzora bylo logo Mastercard odděleno čarou od zbytku logotypu, což respektuje značkové směrnice sponzora.

Každá verze logotypu zůstává věrná základním pravidlům značky Hitpoint Masters, přičemž posiluje identitu ligy v rámci esportové komunity.

2.9 Font a typografie

Ve snaze vytvořit konzistentní a efektivní vizuální identitu pro esportovou ligu Hitpoint Masters jsem věnoval zvláštní pozornost výběru fontů. Tyto fonty musely nejen podporovat koncept střetu a dynamiky, ale také zajistit čitelnost a vizuální působivost napříč všemi mediálními platformami. Vybral jsem soubor fontů, které odrazí moderní a kompetitivní charakter ligy, a zároveň jsou dostatečně flexibilní pro různé typy použití od titulků po běžný text.

Obrázek 4. Použitá typografie



Zdroj: vlastní zpracování

2.9.1 Hlavní font: Climate Crisis

Primárním fontem pro titulky a důležité vizuální prvky jsem zvolil font Climate Crisis. Tento font je charakteristický svým tučným a moderním vzhledem, a díky svému komprimovanému designu, který vizuálně působí, jako by byl stlačený dovnitř, ideálně podporuje téma střetu. Tento vizuální efekt evokuje dynamiku a nápor, které jsou klíčové pro emocionální dopad esportových soutěží. Font je především vhodný pro velké nápisy, které mají upoutat pozornost.

2.9.2 Sekundární font: Peace Sans

Pro doplnění primárního fontu a zajištění vyšší čitelnosti u méně nápadných textů jsem vybral Peace Sans. Tento font, s jeho čistým a tradičním groteskním vzhledem, je vhodný pro zobrazení statistických dat a číselných informací. Jeho jednoduchost a jasnost zajišťují, že i v malých velikostech zůstává dobře čitelný.

2.9.3 Nadpisový font: Archivo Black

Archivo Black byl vybrán pro nadpisy, které vyžadují větší horizontální prostor a výraznost. Tento font má větší rozestupy mezi písmeny (kerling), což je ideální pro vizuální oddělení v rámci grafik během živého vysílání her. Jeho robustní charakter je vhodný pro zobrazení zkratkách týmů a dalších klíčových informací.

2.9.4 Odstavcový font: Archivo

Pro běžný text jsem zvolil font Archivo, který komplementuje nadpisový font Archivo Black. Tento font je vybrán pro svou jasnou čitelnost a moderní vzhled, který se dobře hodí ke zbytku vizuální identity. Archivo je ideální pro dlouhé texty, jako jsou články a popisky na webu nebo sociálních sítích.

2.9.5 Souhrn použitých fontů

Každý z těchto fontů byl pečlivě vybrán, aby splnil specifické požadavky pro různé účely v rámci vizuální identity Hitpoint Masters. Společně tvoří harmonický vizuální systém, který podporuje jak estetické, tak funkční cíle redesignu. Integrace těchto fontů do loga a celkového designu zajistila, že vizuální identita ligy je moderní, dynamická a rezonuje s jejím kompetitivním duchem.

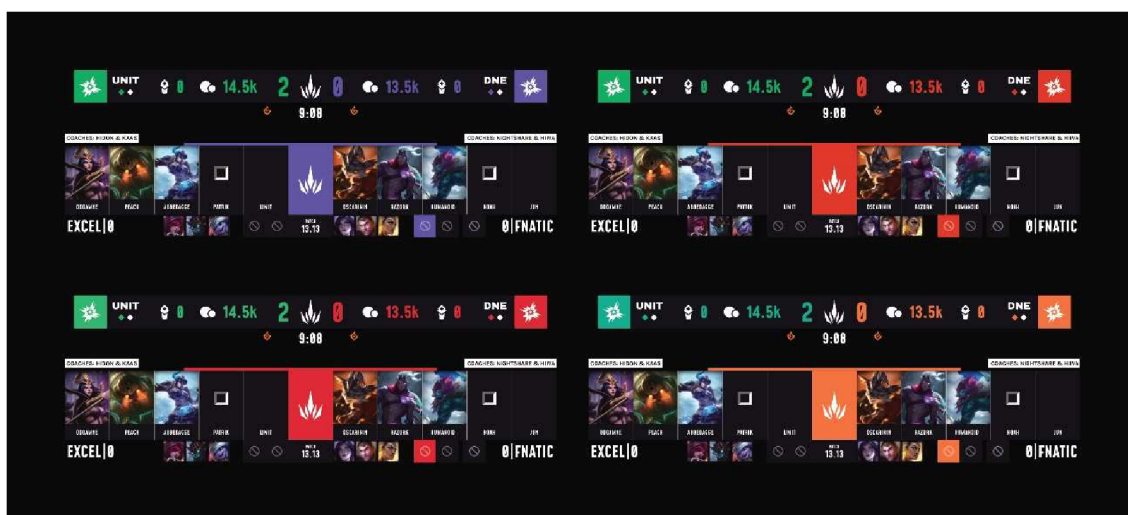
2.10 Barevná paleta

Změna barevné palety byla jedním z klíčových kroků v procesu redesignu vizuální identity Hitpoint Masters. Přestože původní barvy zelená a fialová měly své místo v identitě značky, jejich vizuální působení bylo považováno za nedostačující kvůli jejich vybledlému a nezajímavému vzhledu. Cílem bylo najít barvy, které by byly více syté, atraktivní a které by efektivně fungovaly na různých pozadích, zvyšující tak vizuální dopad značky.

2.10.1 Testování barevných kombinací

V průběhu návrhového procesu jsem experimentoval s různými barevnými kombinacemi, aby bylo možné zhodnotit, jak jednotlivé barvy spolu působí ve vizuální komunikaci. Základem zůstala zelená, která je ikonická pro Hitpoint a symbolizuje život a energii v kontextu esportu. Experimentoval jsem se spojením zelené s fialovou, červenou a oranžovou, přičemž každá kombinace byla posouzena na základě vizuálního dopadu a kontrastu. Kombinace zelené a oranžové byla zavrhnuta kvůli nedostatečnému kontrastu a příliš "přátelskému" vzhledu.

Obrázek 5. Výběr barevného schématu v rámci použití



Zdroj: vlastní zpracování

2.10.2 Finální Výběr Barev

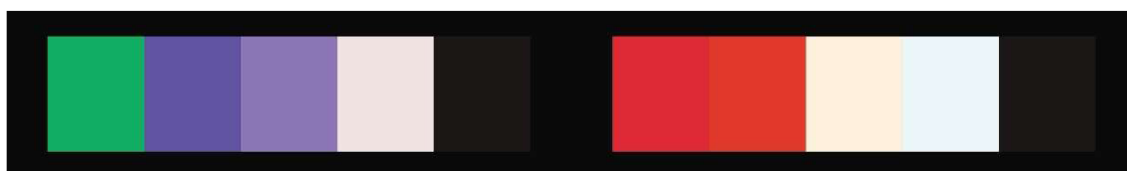
Po testování a vyhodnocení různých kombinací bylo rozhodnuto, že se vrátím k tradiční kombinaci zelené a fialové. Tento výběr byl podpořen i zpětnou vazbou od Hitpoint

organizace. Zelená a fialová společně tvoří harmonický, ale dynamický vizuální jazyk, který umožňuje obě barvy vyniknout a posiluje identitu značky. Fialová barva byla použita v omezené míře, což zvyšuje její efektivitu jako akcentové barvy v celkovém designu.

Zelená barva, použitá jako primární, podporuje koncept obnovy a energie, zatímco fialová, jako sekundární barva, dodává hloubku a kreativitu. Tento výběr nejenže odráží dynamiku a inovace v esportovém prostředí, ale také zlepšuje vizuální atraktivitu a funkčnost celkového designu, zejména v kontextu mediálního použití a merchandisingu.

Celkově tedy barevná paleta pro redesign Hitpoint Masters pečlivě vyváží mezi tradicí a inovací, přičemž každá zvolená barva má jasný účel a význam, což přispívá k soudržné a efektivní vizuální komunikaci značky.

Obrázek 6. Vybraná barevná schémata



Zdroj: vlastní zpracování

2.11 Klíčové vizuály

V procesu tvorby vizuální identity pro esportovou ligu Hitpoint Masters bylo vytvořeno několik klíčových vizuálů, které reprezentují dynamiku a kompetitivní charakter ligy. Tyto vizuály kombinují prvky, jako jsou vyvinuté logo a logotyp ligy, pečlivě vybrané fonty, inovativní barevné schéma, a grafické koncepty zaměřené na středové uspořádání. Cílem bylo vytvořit soudržný a efektivní vizuální jazyk, který by posiloval značku Hitpoint Masters ve všech médiích.

2.11.1 Rozbor jednotlivých klíčových vizuálů

Klíčový vizuál se sloganem ligy:

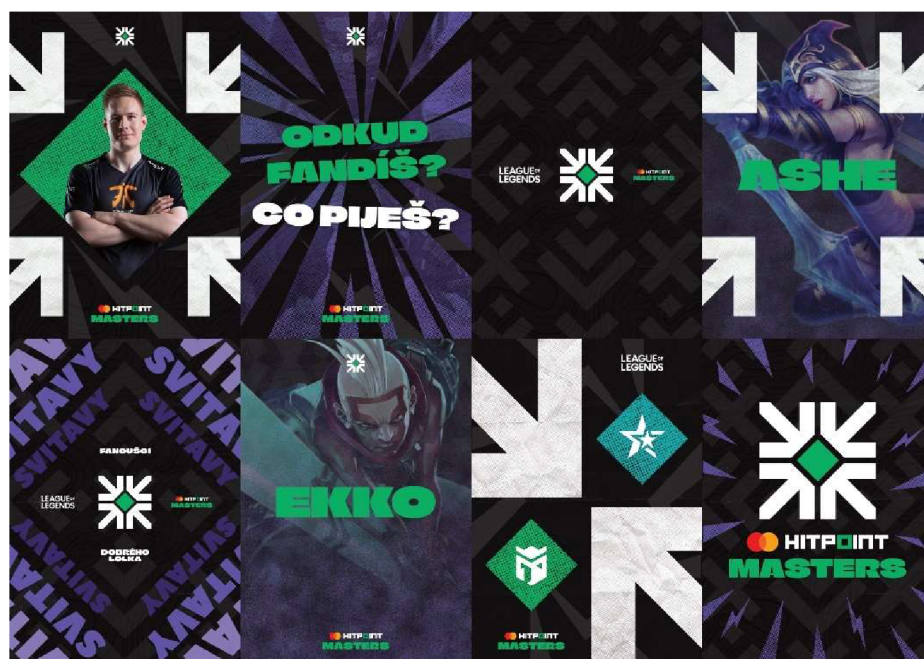
Tento vizuál využívá tučné a výrazné fonty pro slogany "ODKUD FANDÍŠ?" a "CO PIJEŠ?", které přidávají komunikativní sílu a důraz. Barvy hluboké modré a jasné zelené spolu vytvářejí energickou a dynamickou atmosféru, která podporuje profesionální obraz

ligy. Koncentrické linie vedoucí do středu obrázku symbolizují sjednocení a strategickou konvergenci, reflektující klíčové hodnoty e-sportu, jako jsou spolupráce a konkurence.

Klíčový vizuál s logem ligy:

V tomto designu dominuje centrálně umístěné logo Hitpoint Masters, které slouží jako vizuální jádro kompozice. Logo je obklopeno symetricky rozmístěnými menšími logy a texty, které podporují pocit vyváženosti a soustředění na značku. Tento vizuál zdůrazňuje vizuální identitu ligy a její klíčovou roli v esportové komunitě.

Obrázek 7. Klíčové vizuály



Zdroj: vlastní zpracování

Klíčový vizuál s fotkou hráče:

Fotografie hráče, umístěná uprostřed vizuálu, zdůrazňuje jeho důležitost v rámci ligy. Kolem fotografie jsou rozmístěny dynamické geometrické tvary, které přidávají pocit pohybu a strategie, a zároveň vizuálně podporují jeho centrální postavení. Černá, bílá a zelená barva spolu vytvářejí silný a přístupný vizuál, který oslavuje energii a vitalitu hráče.

Klíčový vizuál střetu dvou týmů proti sobě:

Tento vizuál efektivně zobrazuje konfrontaci dvou týmů, kde hlavní grafické prvky, šipky a diamantové tvary, symbolizují pohyb a soutěžní ducha. Černé pozadí umožňuje zeleným a bílým prvkům vyniknout, což zvyšuje vizuální kontrast a zřetelnost. Tato kompozice přináší do vizuální identity ligy pocit energie, dynamiky a neustálého pohybu směrem k vítězství.

2.12 Grafika pro živé přenosy zápasů

Při návrhu grafiky pro živé přenosy zápasů Hitpoint Masters bylo důležité integrovat vizuální identitu konceptu střetu, která zahrnuje specifické barevné schéma, fonty, logo a grafické prvky směřující do středu. Tato kapitola popisuje, jak byly tyto prvky použity k vytvoření soudržného vizuálního zážitku během různých fází přenosu, od předzápasové přípravy po analýzu po zápase.

Obrázek 8. Grafické zpracování během živého vysílání



Zdroj: vlastní zpracování

2.12.1 Grafické zpracování scény při výběru postav

Během fáze výběru postav bylo důležité zajistit, aby diváci mohli snadno sledovat výběry a zároveň cítili energii a napětí před zápasem. Využil jsem základní barevné schéma ligy, zelenou a fialovou, pro rozlišení týmů. Fonty byly zvoleny pro svou čitelnost a schopnost vyniknout na obrazovce, což umožňuje rychlou orientaci v důležitých informacích. Logo

ligy bylo strategicky umístěno tak, aby bylo viditelné, ale neintruzivní, čímž podporuje značku bez odvádění pozornosti od klíčových momentů výběru. Celkové uspořádání scény bylo navrženo tak, aby zdůraznilo centrální téma směřování do středu, což symbolizuje sjednocení a konvergenci v rámci týmů.

Grafické zpracování scény během hry

Pro samotnou hru bylo klíčové upravit grafické prvky tak, aby byly informativní, ale nezasahovaly do herního zážitku. Informace jako skóre, čas a statistiky byly integrovány do uživatelského rozhraní s použitím ligových barev a fontů, které podporují srozumitelnost a estetickou příjemnost. Logo ligy a sponzorské prvky byly umístěny diskrétně, aby posílily přítomnost značky bez rušení od dynamiky hry. Grafické rozložení bylo pečlivě navrženo tak, aby podporovalo vizuální tok a usnadňovalo divákům sledování klíčových momentů zápasu.

Grafické zpracování scény s tabulkou umístění a odpočtem

Tabulka umístění týmů a odpočet času mezi hrami byly navrženy tak, aby byly maximálně informativní a vizuálně atraktivní. Zde byla použita zelená a fialová barva pro zvýraznění výher a proher, zatímco časovač byl jasně zobrazen, aby fanoušci mohli snadno pochopit, kdy začne další hra. Rozložení scény je čisté a organizované, s důrazem na čitelnost a estetickou příjemnost, což umožňuje divákům rychlou orientaci v aktuálním stavu turnaje.

2.13 Online komunikace skrze sociální síť

V rámci redesignu vizuální identity pro ligu Hitpoint Masters jsem přistoupil k promyšlenému zpracování vizuálů pro sociální síť, přičemž jsem kladl důraz na integraci nového konceptu střetu. S ohledem na současný trend a význam sociálních sítí v komunikaci jsem se rozhodl prioritizovat Instagram kvůli jeho širokému dosahu a schopnosti vizuálně poutavě prezentovat informace. Instagram také hraje klíčovou roli v angažování sponzorů a ve vytváření fanouškovské základny. Sekundární platformy jako Facebook a Twitter jsem zahrnul s nižší prioritou, ale stále s cílem udržet konzistentní vizuální identitu přes všechny platformy.

2.13.1 Instagram

Na Instagramu jsem se zaměřil na vytváření vizuálů, které reflektují dynamiku a energii ligy. Použil jsem konzistentní barevné schéma a typografii z hlavní vizuální identity, což pomáhá vytvořit snadno rozpoznatelný a jednotný vzhled napříč všemi příspěvky. Každý vizuál zahrnuje silné grafické elementy střetu, jako jsou šipky směřující k centrálnímu bodu, což symbolizuje konvergence a dynamiku soutěží. To nejenže posiluje značku Hitpoint Masters, ale také zvyšuje vizuální atraktivitu obsahu, což je na Instagramu klíčové pro získání pozornosti uživatelů.

2.13.2 Facebook & Twitter

Pro Facebook a Twitter jsem přizpůsobil vizuální materiály tak, aby byly vhodné pro charakteristiku každé platformy. Na Facebooku, kde je komunita více zaměřená na diskusi a sdílení obsahu, jsem vytvořil vizuály, které podporují interakci, jako jsou otázky na fanoušky nebo zvýraznění důležitých momentů z ligy. Použití konceptu střetu je zde prezentováno spíše subtilně, s větším důrazem na informační hodnotu obsahu.

Na Twitteru, kde je komunikace rychlá a často reaktivní, jsem se soustředil na krátké a výstižné vizuální tweety, které rychle přitáhnou pozornost a jsou snadno sdílitelné. Grafické zpracování zůstává věrné klíčovým prvkům identity střetu, ale je přizpůsobeno pro rychlé konzumace. Zde se často využívají vizuální zkratky základních prvků, jako jsou loga a klíčové barvy, které udržují konzistenci a okamžitě poutají k ligovému obsahu.

ZÁVĚR

Práce na redesignu vizuálního stylu a obsahu esportové ligy Hitpoint Masters mi poskytla mimořádnou příležitost prohloubit své pochopení a dovednosti v oblasti grafického designu a esportového průmyslu. Tento projekt nejenže obohatil můj akademický a profesní profil, ale také rozšířil mé vnímání dynamiky esportů a jejich vizuálního prezentace.

Při práci na tomto projektu jsem se naučil, jak důležité je pochopit specifika cílové skupiny a jak přizpůsobit design, tak, aby rezonoval s fanoušky a zároveň poskytoval jasnou a efektivní komunikaci. Tato zkušenost byla o to cennější, že jsem měl možnost aplikovat teoretické poznatky přímo v praxi, což mi umožnilo lépe pochopit vazby mezi teorií a její aplikací.

Velkým přínosem pro mě byla také pravidelná komunikace s klientem, která mi umožnila neustále přizpůsobovat a optimalizovat můj návrh podle jeho přání a potřeb. Tento interaktivní proces mi poskytl cenné lekce v oblasti klient-centrického designu a zlepšil moje schopnosti v oblasti komunikace a prezentace návrhů.

Jsem pevně přesvědčen, že tyto zkušenosti mi otevřou dveře k dalším příležitostem v grafickém designu, zejména v herním průmyslu. Doufám, že mé práce budou přínosem nejen pro mě, ale i pro komunitu Hitpoint Masters, a že budu mít možnost i nadále spolupracovat na dalším rozvoji a zlepšování této esportové ligy.

Tato bakalářská práce mi potvrdila, že grafický design v esportu má velký potenciál nejen v oblasti zábavy, ale také vzdělávání a komunikace. Proces redesignu Hitpoint Masters mi umožnil nejen rozvíjet kreativní a technické dovednosti, ale také pochopit, jak design může ovlivňovat percepce a angažovanost diváků. Věřím, že získané zkušenosti a poznatky přispějí k dalšímu rozvoji esportové kultury a otevřou nové možnosti pro využití grafického designu v tomto dynamickém průmyslu.

Terminologický slovník

esport – Organizované videoherní soutěže, obvykle s profesionálními hráči. Tyto soutěže mohou být individuální nebo týmové.

multiplayer – Typ videohry, který umožňuje více hráčům hrát současně ve společné herní prostředí, buď ve spolupráci nebo v konkurenci proti sobě.

streaming – Proces přenosu audiovizuálního obsahu přes internet v reálném čase, kdy uživatelé mohou sledovat nebo poslouchat obsah bez potřeby kompletního stažení souborů.

perceptuálně-motorické schopnosti – Schopnosti, které zahrnují vnímání prostředí prostřednictvím smyslů a reakci na tuto informaci prostřednictvím motorických akcí, typicky důležité v kontextu rychlých a koordinovaných reakcí v rámci herních aktivit.

LPL – Liga Portuguesa de League of Legends, portugalská národní liga v League of Legends.

ESL – Electronic Sports League, jedna z největších esportových organizací na světě, která pořádá mnoho mezinárodních turnajů napříč různými hrami.

MLG – Major League Gaming, organizace, která pořádá profesionální esportové soutěže ve Spojených státech.

IGN – Imagine Games Network, zábavní webová stránka zaměřená na videohry a média, která často poskytuje zprávy, recenze a rozsáhlé pokrytí událostí v esportech.

merchandising – Proces propagace a prodeje produktů nebo služeb, často používán v kontextu značkového oblečení nebo doplňků spojených s konkrétními esportovými týmy nebo ligami.

brandifikace – Proces vytváření silné a rozpoznatelné značky prostřednictvím marketingových a designových strategií.

fiber-optické sítě – Technologie používaná pro přenos velkých objemů dat přes velké vzdálenosti s vysokou rychlostí, což je zásadní pro nízké latence při online hraní a streamování.

redesign – Proces redesignu, přepracování nebo úplné změny existující vizuální identity za účelem jejího zlepšení nebo aktualizace.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Seznam použitých knižních zdrojů:

HOFMANN, AR a CAMARA, PM. *Critical Perspectives on Esports*. 1. vyd. London: Routledge, 2024. ISBN 978-1003383178. Dostupné také z: <https://doi.org/10.4324/9781003383178> [online]. Citováno: 2024-04-09.

NEWZOO. *Global Esports Market Report 2020*. 1. vyd. [s.l.]: Newzoo, 2020. Dostupné také z: <https://strivesponsorship.com/wp-content/uploads/2020/07/Global-Games-Market-Report-2020.pdf> [online]. Citováno: 2024-04-10.

ZHAO, Y., & LUO, H. (2023). Labor Migration to League of Legends Pro League: Confronting Local Fandom Communities. In: *Esports in the Asia-Pacific: Ecosystem, Communities ...*, 1. vyd. Palgrave Macmillan. ISBN 978-9811975202. Dostupné také z: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-99-3796-7_7 [online]. Citováno: 2024-04-09.

LEFEBVRE, F., & THANG, P.V. (2023). The Management of Professional Esports Teams on League of Legends in Vietnam. In: *Esports in the Asia-Pacific: Ecosystem ...*, 1. vyd. Palgrave Macmillan. ISBN 978-9811975202. Dostupné také z: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-99-3796-7_5 [online]. Citováno: 2024-04-09.

COLLIS, William. *The Book of Esports: The Definitive Guide to Competitive Video Games*. 1. vyd. [s.l.]: Independently published, 2020. ISBN 978-1948122573. Dostupné také z: <https://www.amazon.com/Book-Esports-Definitive-Guide-Competitive/dp/194812257X> [online]. Citováno: 2024-04-12.

Riot Games. *League of Legends: Realms of Runeterra (Official Companion)*. 1. vyd. New York: Voracious, 2019. ISBN 978-0316497329. Dostupné také z: <https://www.amazon.com/League-Legends-Runeterra-Official-Companion/dp/0316497320> [online]. Citováno: 2024-04-12.

GREGORY, Josh. *Game Design (21st Century Skills Library: Esports Live)*. 1. vyd. Ann Arbor, MI: Cherry Lake Publishing, 2020. ISBN 978-1534168901. Dostupné také

z: <https://www.amazon.com/Esports-Design-Century-Skills-Library/dp/1534168907> [online]. Citováno: 2024-04-12.

McCarthy, Cecilia Pinto. *E-Sports Game Design (E-Sports: Game On!)*. 1. vyd. [s.l.]: Norwood House Press, 2017. ISBN 978-1599538921. Dostupné také z: <https://www.amazon.com/Sports-Game-Design/dp/159953892X> [online]. Citováno: 2024-04-12.

MARTIN, R. *Visual Dynamics in eSports Broadcasting*. 1. vyd. Cambridge: Cambridge University Press, 2023. [online]. Citováno: 2024-04-12.

TAYLOR, L. *Enhancing User Engagement in eSports*. 1. vyd. Oxford: Oxford University Press, 2022. [online]. Citováno: 2024-04-12.

Seznam použitých akademických zdrojů:

SNAVELY, Tyler Louis. *History and Analysis of eSport Systems*. 2014. Master of Science in Kinesiology. The University of Texas at Austin. Dostupné také z: <http://hdl.handle.net/2152/28652> [online]. Citováno: 2024-04-09.

TAYLOR, T. L. *Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. 2018. Princeton University Press. Dostupné také z: <https://press.princeton.edu/books/paperback/9780691183558/watch-me-play> [online]. Citováno: 2024-04-10.

LIN, S., XU, Z., & XIE, Z. Cultural diversity in semi-virtual teams: A multicultural esports team study. 2023. *Journal of International Business Studies*, 54, 718–730. Dostupné také z: <https://doi.org/10.1057/s41267-023-00611-4> [online]. Citováno: 2024-04-10.

KAPLAN, E. *Color Psychology in Marketing and Brand Identity*. 2021. New York: Penguin Random House.

SMITH, J. *Visual Consistency in Branding*. 2020. London: Routledge.

JENSEN, L. *Modern Esports Design Trends*. 2022. Amsterdam: Elsevier.

LEE, H. *Typography in Digital Media*. 2023. Seoul: Yonsei University Press.

HARRISON, T. Visual Impact in eSports Broadcasts. 2024. Cambridge: Academic Press.

FISHER, L. Engaging Viewers in Live eSports Events. 2023. San Francisco: Chronicle Books.

JOHNSON, R. Innovations in eSports Analytics Presentation. 2024. New York: Springer.

Seznam použitých časopisných zdrojů:

TANG, D., SUM, RK., LI, M., MA, R., CHUNG, P., HO, RW. (2023). What is esports? A systematic scoping review and concept analysis of esports. *Heliyon*. Dostupné také z: [https://www.cell.com/heliyon/pdf/S2405-8440\(23\)10456-7.pdf](https://www.cell.com/heliyon/pdf/S2405-8440(23)10456-7.pdf) [online]. Citováno: 2024-04-09.

"Perceptual-Motor Abilities of Professional Esports Gamers and Amateurs." Journal of Electronic Gaming and Esports, 1(1), 2022. DOI: 10.1123/jege.2022-0001 [online]. Citováno: 2024-04-09.

"Comparison of Multiple Object Tracking Performance Between Professional and Amateur eSport Players as Well as Traditional Sportsmen." International Journal of eSports Research (IJER), 1(1), 2021. DOI: 10.4018/IJER.20210101.0a2 [online]. Citováno: 2024-04-09.

"League of Legends Tournaments and Structure." ZenSports [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z: <https://zensports.com/blog/league-of-legends-tournaments-and-structure/>

NAZAR, Hafiz. 2021. Revisiting the Role of Public Administration in Governance Systems. Journal of Bannu University of Science & Technology, [online]. 3(2), 49-56. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.46568/jbt.v3i2.99>

Seznam použitých internetových zdrojů:

HAPTIC MEDIA. Esports Marketing [online]. Citováno: 2024-04-09. Dostupné z: <https://hapticmedia.com/blog/esports-marketing/>.

BOSTON CONSULTING GROUP (BCG). Let the Game Begin: How Esports Is Shaping the Future of Live Entertainment [online]. Citováno: 2024-04-09. Dostupné z: <https://www.bcg.com/publications/2023/how-esports-will-become-future-of-entertainment>.

BRANDINGMAG. Culture, eSports, and the Beauty of an Industry in Its Infancy [online]. Citováno: 2024-04-09. Dostupné z: <https://www.brandingmag.com/2022/01/21/culture-esports-and-the-beauty-of-an-industry-in-its-infancy/>.

GRANDVIEW RESEARCH. Esports Market Size, Share, Growth & Trends Report, 2030 [online]. Citováno: 2024-04-09. Dostupné z: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/esports-market>.

FORTUNE BUSINESS INSIGHTS. eSports Market Size, Share, Value | Revenue Statistics [2032] [online]. Citováno: 2024-04-09. Dostupné z: <https://www.fortunebusinessinsights.com/press-release/global-esports-market-10820>.

GLOBALDATA PLC. Esports Market Size, Share, Revenue Stream and Forecast to 2030 [online]. Citováno: 2024-04-09. Dostupné z: <https://www.globaldata.com/store/report/esports-market-analysis/>.

EXPERT MARKET RESEARCH. Esports Market Size, Share, Growth, Price, Trends 2024-2032 [online]. Citováno: 2024-04-09. Dostupné z: <https://www.expertmarketresearch.com/reports/esports-market>.

ESPORTS INSIDER. The most viewed esports events of 2023 [online]. Citováno: 2024-04-09. Dostupné z: <https://esportsinsider.com/2023/12/most-viewed-esports-events-2023>.

ONE ESPORTS. Full list of esports events in 2024: All major tournaments [online]. Citováno: 2024-04-09. Dostupné z: <https://www.oneesports.gg/gaming/esports-events-in-2024-major-dates/>.

ESPORTS INSIDER. Esports events calendar 2024: Major leagues and tournaments [online]. Citováno: 2024-04-09. Dostupné z: <https://esportsinsider.com/2024/01/esports-events-calendar-2024>.

NERD STREET. The biggest esports tournaments in 2024 [online]. Citováno: 2024-04-09. Dostupné z: <https://www.nerdstreet.com/news/2024/1/esports-tournaments-calendar-2024>.

SPORTS GAMERS ONLINE. A Deep Dive into the Impact of Streaming Platforms on eSports Growth [online]. Citováno: 2024-04-09. Dostupné z: <https://www.sportsgamersonline.com/games/esports/a-deep-dive-into-the-impact-of-streaming-platforms-on-esports-growth/>.

NEW ERA TECHNOLOGY. The Future of eSports: Technology's Role in the Sport's Growth [online]. Citováno: 2024-04-09. Dostupné z: <https://www.neweratech.com/us/blog/the-future-of-esports-and-the-technology-behind-the-sport/>.

ESPORTS DRIVEN. The Surging Influence of Esports in 2024 [online]. Citováno: 2024-04-09. Dostupné z: <https://esportsdriven.com/gaming/guides/1771/the-surging-influence-of-esports-in-2024>.

ESPORTS DRIVEN. The Future of Esports: Emerging Trends and Game-Changing Technologies [online]. Citováno: 2024-04-09. Dostupné z: <https://esportsdriven.com/gaming/guides/1749/the-future-of-esports-emerging-trends-and-game-changing-technologies>.

INTENTA. The Future of Esports [online]. Citováno: 2024-04-09. Dostupné z: <https://intenta.digital/esports/future-of-esports/>.

RIOT GAMES. League of Legends Reports Over 115 Million Monthly Players [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/pulse/rise-esports-fansview/>.

RED BULL. *The history of League of Legends* [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z: <https://www.redbull.com/se-en/history-of-leagueoflegends>.

HISTORYDRAFT. *History of League of Legends – Timeline* [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z: <https://historydraft.com/story/league-of-legends/timeline/668>.

MOBANALYTICS. *Absolute Beginner's Guide to League of Legends* [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z: <https://mobalytics.gg/>.

LEAGUE OF LEGENDS [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z: <https://www.leagueoflegends.com/en-us/champions/>.

GENERATION ESPORTS. *League of Legends Game Overview* [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z: <https://help.generationesports.com/hc/en-us/articles/4421125578004-League-of-Legends-Game-Overview>.

GADGETMATES. (2023). *League of Legends Gameplay: Mastering Strategies for Competitive Play* [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z: <https://gadgetmates.com/league-of-legends-gameplay>.

MOBAFIRE. (2023). *Fundamentals: League of Legends New Player/Beginner Guide* [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z: <https://www.mobafire.com/league-of-legends/build/fundamentals-league-of-legends-new-player-beginner-guide-371292>.

WIKIPEDIA. League of Legends in esports [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends_in_esports.

WIKIPEDIA. List of League of Legends leagues and tournaments [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_League_of_Legends_leagues_and_tournaments.

PINNACLE. The history of League of Legends esports [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z: <https://www.pinnacle.com/en/esports-hub/betting-articles/league-of-legends/history-of-league-of-legends/8sz>.

STRAFE. LoL Esports History: A Quick Rundown [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z: <https://www.strafe.com>.

WIKIPEDIA. List of League of Legends leagues and tournaments [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z:

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_League_of_Legends_leagues_and_tournaments.

THE LOADOUT. League of Legends Spring Split 2021: LEC, LCS, LCK, and LPL schedules [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z:

<https://www.theloadout.com/league-of-legends/spring-split-2021-schedules>.

LOL ESPORTS. LoL Esports [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z:

<https://lolesports.com/>.

ESPN. Esports [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z:

<https://www.espn.com/esports/>.

ESPORTS INSIDER. Riot Games announces further details for revamped ERL ecosystem [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z:

<https://esportsinsider.com/2023/02/riot-games-announces-further-details-for-revamped-erl-ecosystem/>.

WIKIPEDIA. League of Legends in esports [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends_in_esports.

eSport Earnings. League of Legends – Top Teams [online]. Citováno: 2024-04-10.

Dostupné z: <https://www.esportsearnings.com/games/164-league-of-legends/top-teams>.

ONE Esports. Teams Worlds 2023 Knockout [online]. Citováno: 2024-04-10. Dostupné z:

<https://www.oneesports.gg/league-of-legends/teams-worlds-2023-knockout/>.

HITPOINT.CZ [online]. Citováno: 2024-04-11. Dostupné z: <https://hitpoint.cz>.

HITPOINT MASTERS NA LOL FANDOM [online]. Citováno: 2024-04-11. Dostupné z:

https://lol.fandom.com/wiki/Hitpoint_Masters.

HITPOINT NA SOCIÁLNÍCH SÍTÍCH [online]. Citováno: 2024-04-11. Dostupné z:

Facebook, Instagram, Twitter, Twitch, YouTube.

LEAGUEPEDIA | LEAGUE OF LEGENDS ESPORTS WIKI – HITPOINT MASTERS [online]. Citováno: 2024-04-11. Dostupné z: https://lol.fandom.com/wiki/Hitpoint_Masters.

HITPOINT WINTER – LEAGUEPEDIA | LEAGUE OF LEGENDS ESPORTS WIKI [online]. Citováno: 2024-04-11. Dostupné z: https://lol.fandom.com/wiki/Hitpoint_Winter.

PRAGUE CHAMPS 2022 SHOWMATCH – LEAGUEPEDIA | LEAGUE OF LEGENDS ESPORTS WIKI [online]. Citováno: 2024-04-11. Dostupné z: https://lol.fandom.com/wiki/Prague_Champs_2022/Showmatch.

HITPOINT. Pringles okoření Hitpoint Masters [online]. Citováno: 2024-04-12. Dostupné z: <https://hitpoint.cz/pringles-okoreni-hitpoint-masters/>

HITPOINT. Ibalgin se stává oficiálním partnerem letní sezóny [online]. Citováno: 2024-04-12. Dostupné z: <https://hitpoint.cz/ibalgin-se-stava-oficialnim-partnerem-letni-sezony/>

LINKEDIN. Hitpoint company profile [online]. Citováno: 2024-04-12. Dostupné z: <https://www.linkedin.com/company/hitpointcz/?originalSubdomain=cz>

LOL FANDOM. Sigma Cup 2023 [online]. Citováno: 2024-04-12. Dostupné z: https://lol.fandom.com/wiki/Sigma_Cup_2023

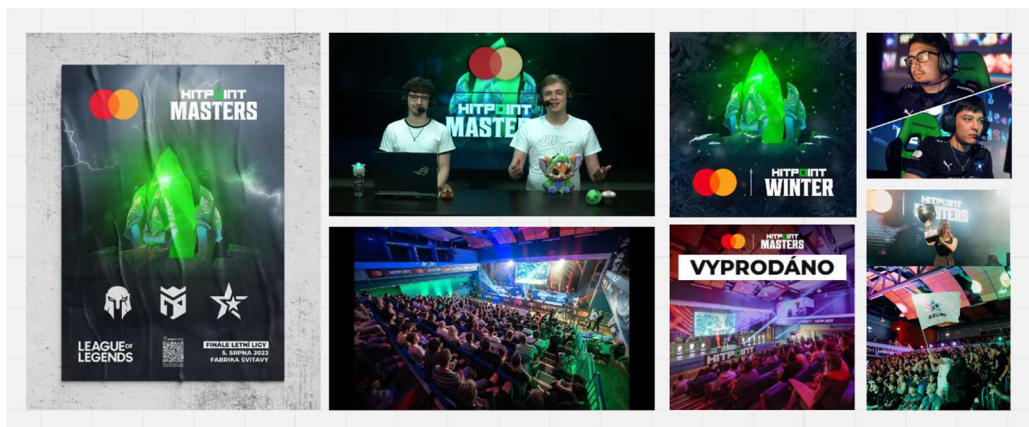
SEZNAM OBRÁZKŮ

<i>Obrázek 1 - Vizuální reprezentace LoL Esports ekosystému</i>	35
<i>Obrázek 2 - Hodnoty a symboly Hitpoint Masters</i>	65
<i>Obrázek 3 - Ikony pro uživatelské testování</i>	72
<i>Obrázek 4 - Použitá typografie</i>	75
<i>Obrázek 5 - Výběr barevného schématu v rámci použití</i>	77
<i>Obrázek 6 - Vybraná barevná schémata</i>	78
<i>Obrázek 7 - Klíčové vizuály</i>	79
<i>Obrázek 8 - Grafické zpracování během živého vysílání</i>	80

SEZNAM PŘÍLOH

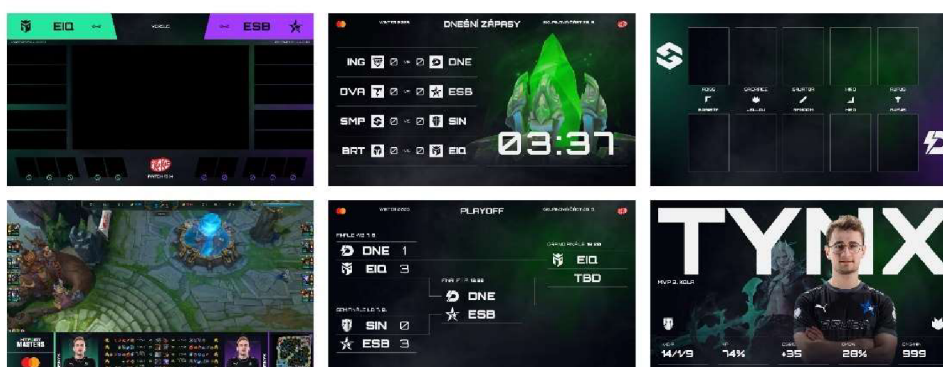
Příloha A –	I
Příloha B –	I
Příloha C –	I
Příloha D –	II
Příloha E –	II
Příloha F –	III
Příloha G –	III
Příloha H –	IV
Příloha I –	IV
Příloha J –	V
Příloha K –	V
Příloha L –	VI
Příloha M –	VI
Příloha N –	VII
Příloha O –	VIII
Příloha P –	IX
Příloha Q –	X
Příloha R –	XI
Příloha S –	XI
Příloha T –	XII

Příloha A – Původní vizuální identita Hitpoint Masters



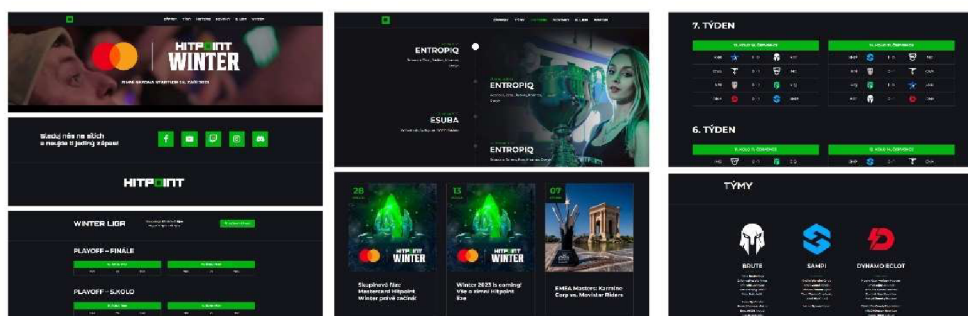
Zdroj: převzato a upraveno z Hitpoint.cz. Dostupné z: <https://hitpoint.cz>

Příloha B – Původní grafika pro živé vysílání



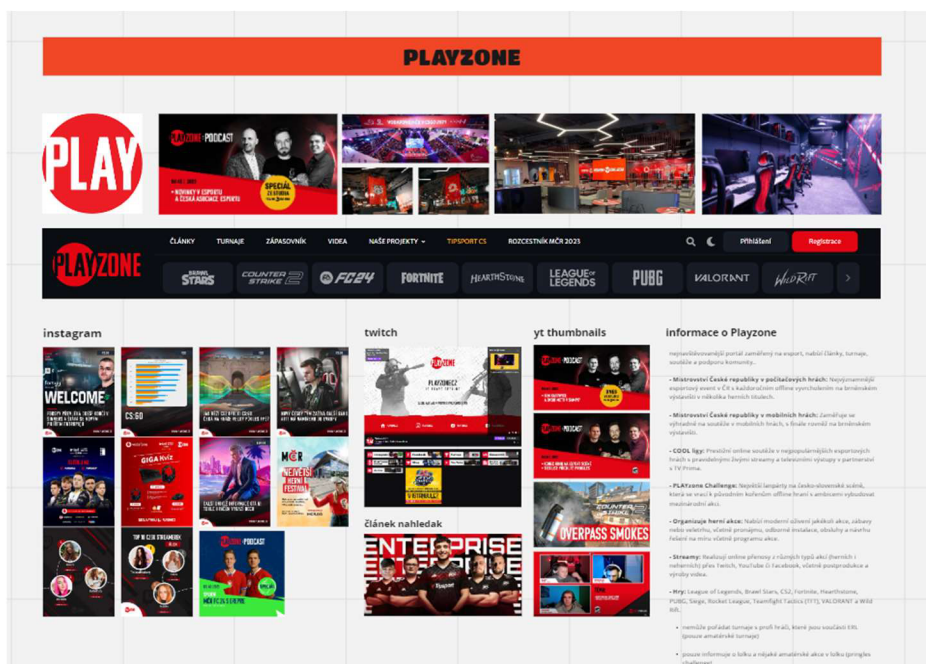
Zdroj: převzato a upraveno z Hitpoint.cz. Dostupné z: <https://hitpoint.cz>

Příloha C – Webové stránky Hitpoint organizace



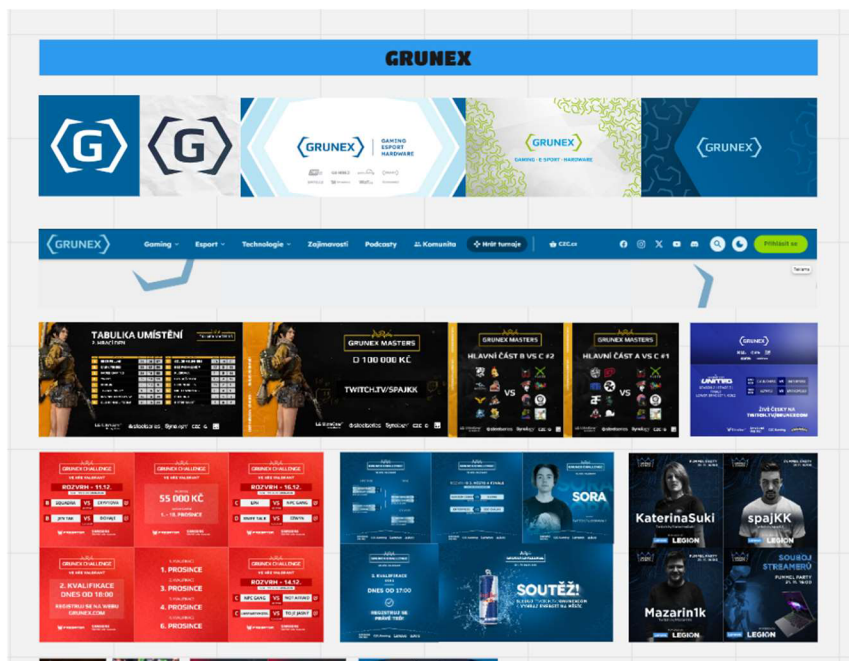
Zdroj: převzato a upraveno z Hitpoint.cz. Dostupné z: <https://hitpoint.cz>

Příloha D – Rešerše vizuální identity organizace Playzone



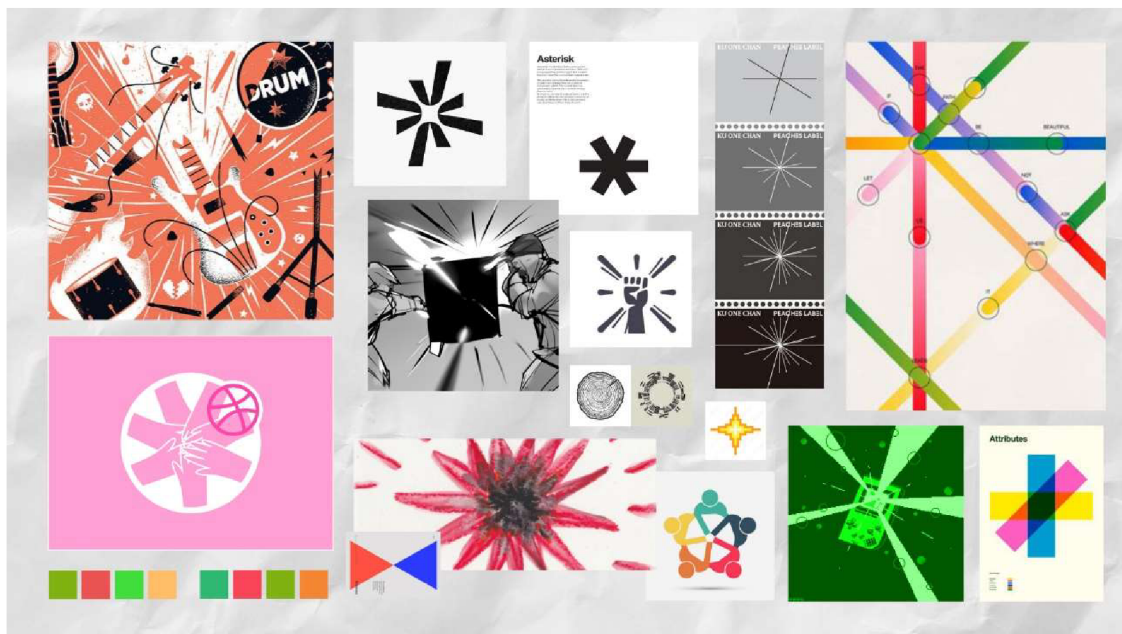
Zdroj: převzato a upraveno z Playzone.cz. Dostupné z: <https://www.playzone.cz>

Příloha E – Rešerše vizuální identity organizace Grunex



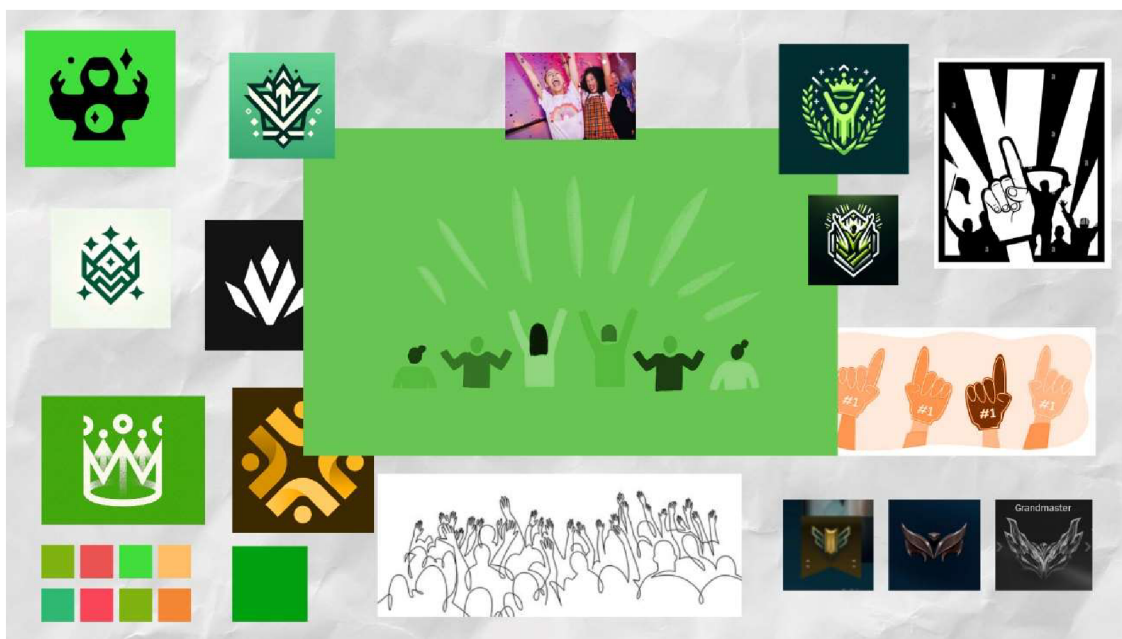
Zdroj: převzato a upraveno z Grunex.cz. Dostupné z: <https://grunex.com>

Příloha F – Moodboard pro návrh Střet



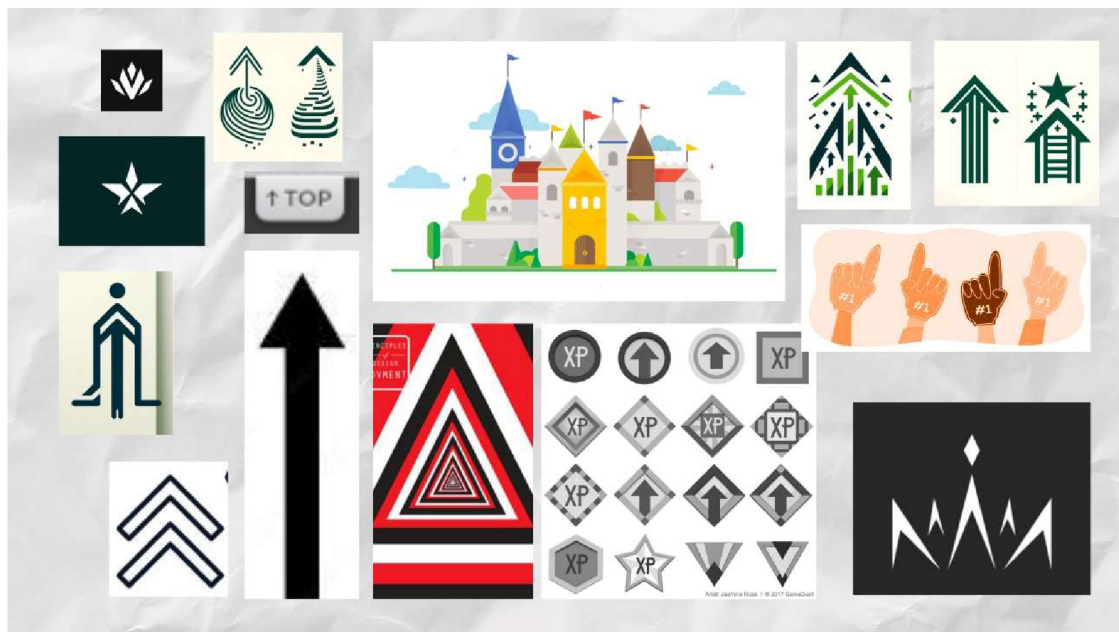
Zdroj: vlastní zpracování

Příloha G – Moodboard pro návrh Fandění



Zdroj: vlastní zpracování

Příloha H – Moodboard pro návrh Cesta na Vrchol



Zdroj: vlastní zpracování

Příloha I – Vizuální zpracování návrhu Střet



Zdroj: vlastní zpracování

Příloha J – Vizuální zpracování návrhu Fandění



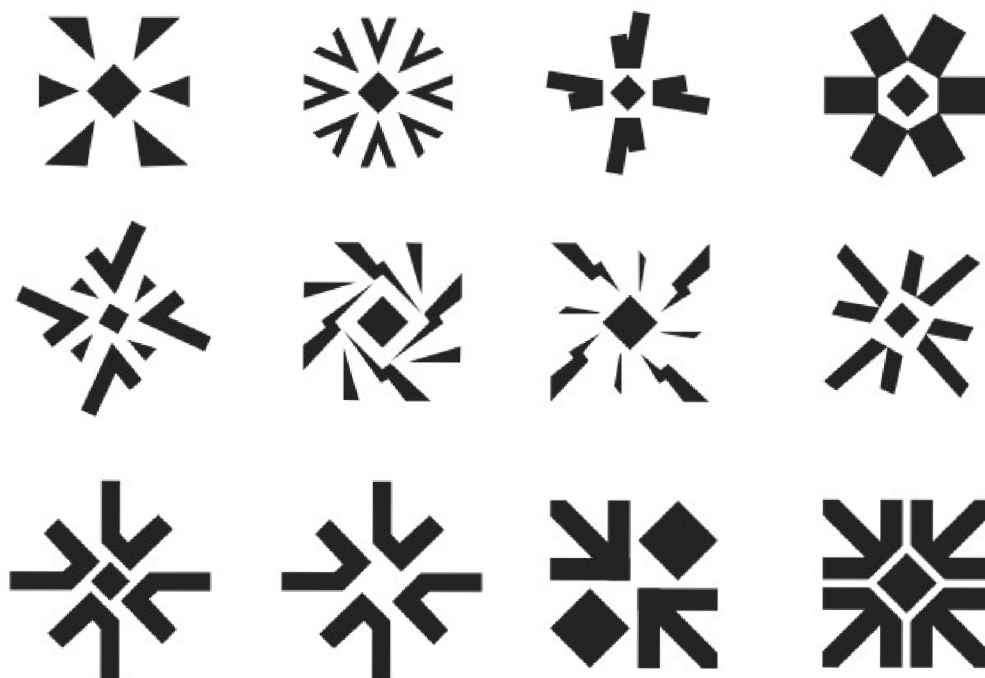
Zdroj: vlastní zpracování

Příloha K – Vizuální zpracování návrhu Cesta na Vrchol



Zdroj: vlastní zpracování

Příloha L – Navržená loga pro vizuální identitu ligy



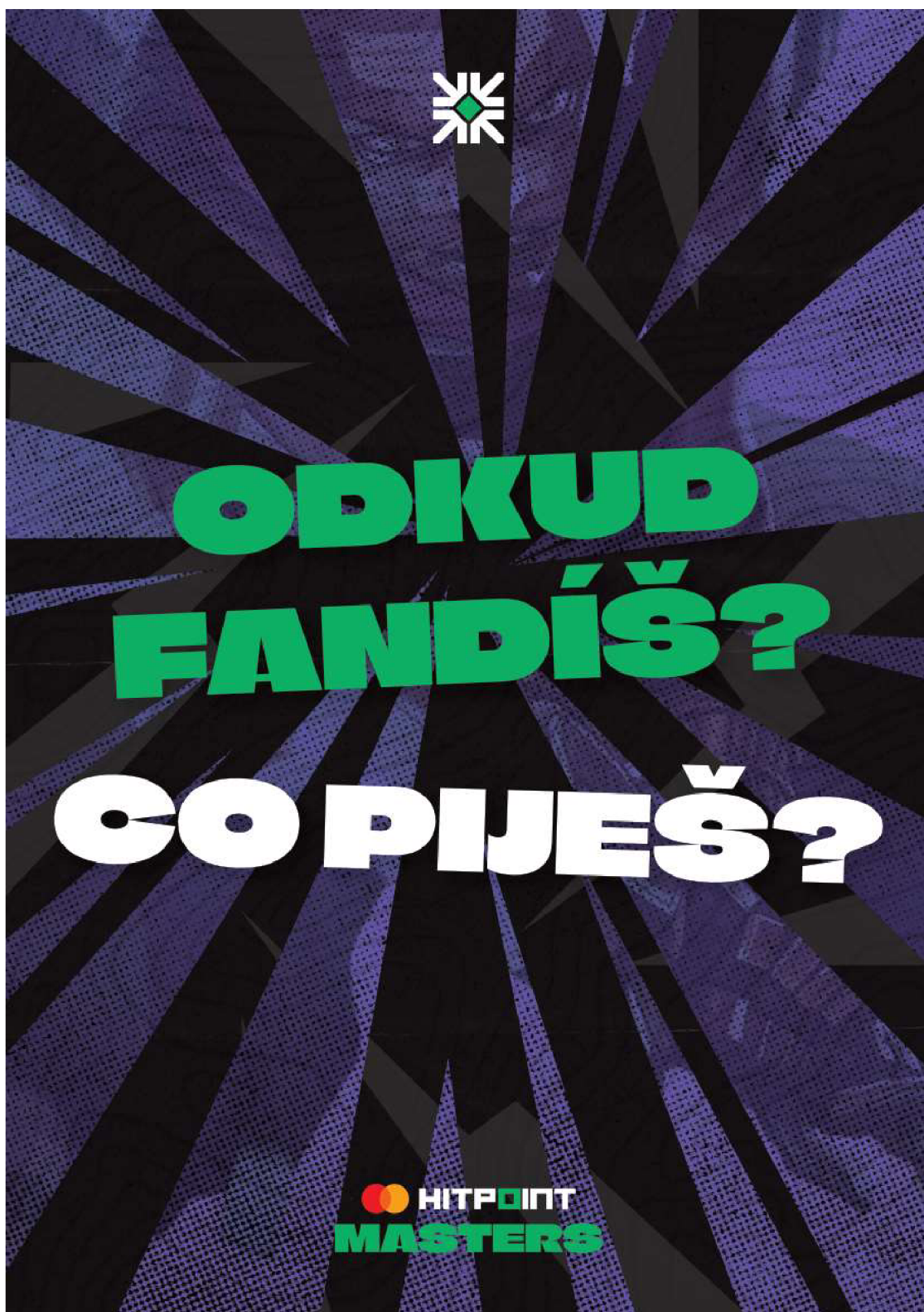
Zdroj: vlastní zpracování

Příloha M – Navržené logotypy pro vizuální identitu ligy



Zdroj: vlastní zpracování

Příloha N – Klíčový vizuál se sloganem ligy



Zdroj: vlastní zpracování

Příloha O – Klíčový vizuál s logem ligy



Zdroj: vlastní zpracování

Příloha P – Klíčový vizuál s fotkou hráče



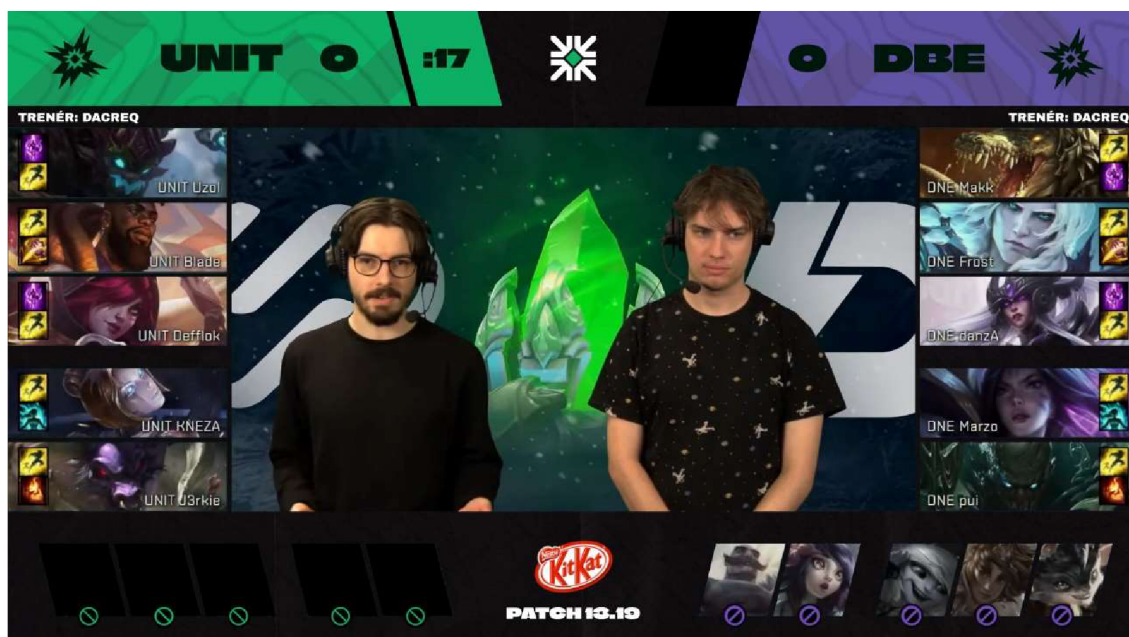
Zdroj: vlastní zpracování

Příloha Q – Klíčový vizuál střetu dvou týmů proti sobě



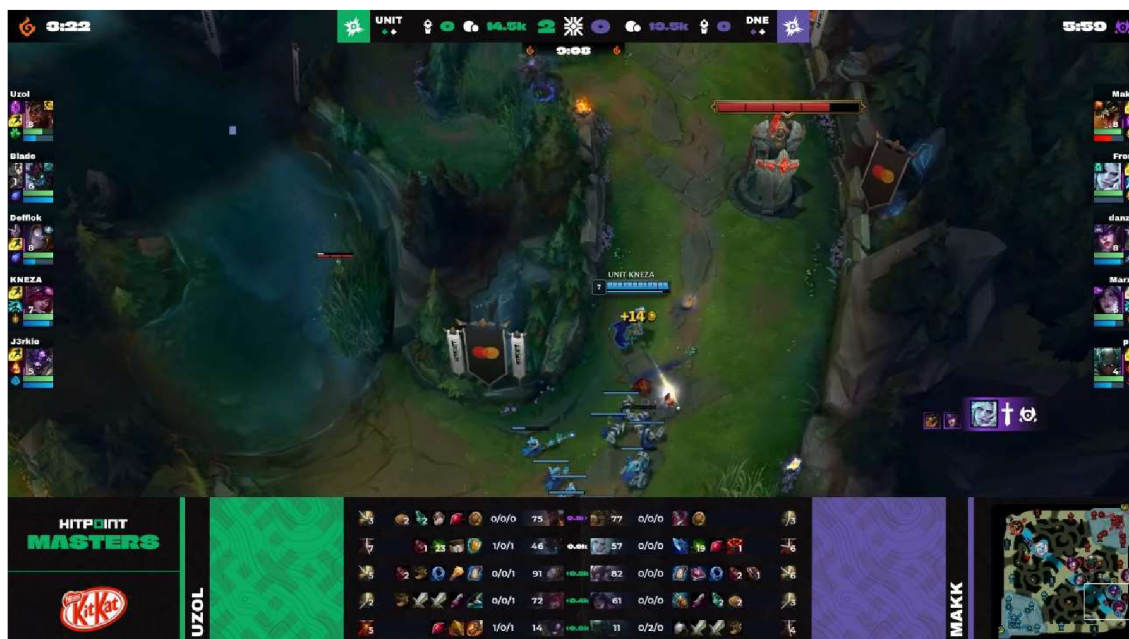
Zdroj: vlastní zpracování

Příloha R – Grafické zpracování scény při výběru postav



Zdroj: vlastní zpracování

Příloha S – Grafické zpracování scény během hry



Zdroj: vlastní zpracování

Příloha T – Grafické zpracování scény s tabulkou umístění a odpočtem

HITPOINT MASTERS		TABULKA		SKUPINOVÁ ČÁST	
1	DYNAMO ECLOT	1-0	1W		
-	ESUBA	1-0	1W		
-	CRYPTOVA	1-0	1W		
-	SINNERS	1-0	1W		
5	BRUTE	0-1	0W		
-	SAMPI	0-1	0W		
-	INSIDE GAMES	0-1	0W		
-	ENTROPIQ	0-1	0W		

Zdroj: vlastní zpracování