Univerzita Hradec Králové
Fakulta informatiky a managementu

POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Martin Vaněk

Název práce: Vliv manažerských rozhodnutí společnosti Riot Games na zájem diváků o evropskou LCS

Autor posudku: Václav Zubr

Cíl práce: Cílem práce je zjistit, zda manažerská rozhodnutí společnosti Riot Games mají pozitivní či negativní dopady na sledovanost evropské LCS.

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

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

V rámci kontroly anti-plagiátorským systémem byla vykázána shoda 0 %.

Dílčí připomínky a náměty:

V teoretické části autor přibližuje čtenáři pojmy jako esport, streamovací služby, ale i management a manažerské rozhodování a další, které jsou nutné pro pochopení dané problematiky. Na teoretickou část plynule navazuje část praktická, jejíž náplní je dotazníkové šetření provedené v roce 2020, jehož se účastnilo celkem 202 respondentů. Autor v práci stanovuje 4 výzkumné otázky, na které hledá odpověď. Autor pro zpracování praktické části zvolil vhodnou metodiku, avšak plně nevyužil potenciál, který se mu nabízel – zejména doplnění aktuálních dat, čímž by se dokreslil celkový pohled na vývoj v oblasti sledování esportu za několik let.

Práce vznikala v delším časovém období, což se odráží na stáří použitých zdrojů, autor mohl data více aktualizovat a použít v teoretické části více aktuálních zdrojů cca od roku 2020 do současnosti. Tímto dochází zrovna v tomto velmi aktuálním tématu k uvedení neaktuálních dat, např. o platformě Mixer

na str. 15, která již dnes není aktuální, či o počtu zaměstnanců, kterých je v současnosti již více než 4500.
Po formální stránce se v práci na některých místech vyskytují citace v jiném formátu (např. str. 4 – Naidu a Krishna (2008) a na konci odstavce (Naidu, 2008)), na str. 5 je špatně odsazen text, tudíž vzniká volná půlstrana, u některých obrázků či tabulek přetéká část tabulky na druhou stránku (např. Tabulka 3), či uvedený zdroj přetéká na další stránku. V práci se vyskytují drobné chyby ve skloňování, místy chybějící slova ve větě a překlepy.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce jako celek splnila stanovený cíl, je dle mého názoru v souladu s požadavky na bakalářskou práci, a proto ji doporučuji k obhajobě.

Otázky k obhajobě:

1. V práci uvádíte, že *„V roce 2013 sledovalo esport okolo 71,5 milionů lidí…“*, jaký je stav v roce 2024 a jaké streamovací služby jsou používány pro přenos esportů v roce 2024?

2. Jaké jsou aktuální marketingové aktivity společnosti a jejich potenciální vliv na sledovanost?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: C

V Hradci Králové**, dne 20. května 2024**

podpis