

POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Diana Havířová

Název bakalářské práce: E-sport v USA a v podmínkách České republiky

Jméno vedoucího bakalářské práce: Mgr. Tomáš Žižka

Jméno oponenta bakalářské práce: Bc. Filip Šimoník

Oponent:

- **název firmy:** BPR – Bohemia Public Relations s.r.o.
- **pracovní zařazení:** Marketing specialist & copywriter
- **kontakt:** filip@bprsychronv.cz

	Výborně	Velmi dobře	Dobře	Neprospěl
I. Hodnocení zpracování tématu studentem:				
Splnění cíle práce		X		
Volba metod a jejich aplikace při zpracování tématu			X	
Hloubka provedené analýzy		X		
II. Hodnocení struktury a obsahu práce:				
Přehlednost a logická stavba (struktura) práce		X		
Aktuálnost a vhodnost použitých pramenů	X			
Schopnost studenta zpracovat získané podklady	X			
Přiměřenost a srozumitelnost závěrů práce			X	
Formulování vlastních názorů studenta		X		
III. Hodnocení formy a stylu práce:				
Formální úprava práce (text, tabulky, grafy)			X	
Stylistická úroveň práce			X	
Práce s českou literaturou včetně odkazů a citací		X		
Práce se zahraniční literaturou včetně odkazů a citací			X	

Otázky k obhajobě bakalářské práce:

1. Jaké jsou hlavní důvody pro výstavbu profesionální eSport arény v ČR?
2. Přicházely by v úvahu i jiné oblasti, než hlavní město Praha?
3. Jaký je ekonomický přínos nové herní arény pro její návštěvníky?
4. Lze realizaci výstavby herní arény zajistit navýšení počtu profesionálních hráčů u nás?
5. Proč jsou pro komparaci arén použity Spojené státy americké, když rozdíl mezi eSport scénou v USA a v České republice je markantní?
6. Jakou metodou bylo zjištěno, že pro ČR je vhodná výstavba arény s kapacitou 450 diváků?
7. Je tedy projekt arény, která by odpovídala mezinárodním měřítku, v ČR realizovatelný?

Práci doporučuji - nedoporučuji k obhajobě.

Bakalářskou práci navrhuji klasifikovat stupněm: velmi dobře

Datum: 21. 5. 2018


Podpis oponenta bakalářské práce



Vyjádření oponenta:

Studentka Diana Havířová se ve své bakalářské práci zabývá porovnáním eSportu na území Spojených států amerických a České republiky. Toto téma je velmi aktuální a doposud nevzniklo mnoho akademických prací, které se tímto tématem zabývají. První část práce je zaměřena na vysvětlení eSportu jako takového. Dále jsou vysvětlena pravidla eSportu, metriky pro jeho měření a také nejznámější hry a platformy, které tvoří svět profesionálního hraní. Další část se zabývá ekonomickým přínosem tohoto moderního trendu a následuje porovnání eSportu v obou již v názvu zmíněných zemích. Praktická část práce je odrazem získaných teoretických znalostí a také osobních znalostí a zkušeností autorky. Klíčovou kapitolou diplomové práce je nastínění možného vývoje eSportu u nás, k čemuž by měla také napomoci autorkou práce navržená výstavba nové, v České republice jedinečné, progamingové arény. V návaznosti na návrh progamingové arény studentka uvádí finanční stránku tohoto návrhu i případné přínosy a naopak negativa této stavby.

Na této bakalářské práci nejvíce oceňuji moderní a velice aktuální téma, které doposud nebylo důkladně prozkoumáno. Přínosem práce je návrh dosud nerealizované inovace, která by mohla urychlit vývoj eSportu v České republice.

Negativně hodnotím dlouhý rozsah práce, který také zapříčinil nepoměr mezi teoretickou a praktickou částí práce. Občasné příliš dlouhé formulace zapříčinily nejasnosti v tom, co chtěla autorka práce danou částí říci, což se promítlo i ve srozumitelnosti závěrů práce. Formální úprava, zejména popis obrázků a tabulek, obsahovala občasné chyby. Těm se práce nevyhnula ani po gramatické stránce.

Z výše uvedených důvodů doporučuji práci k obhajobě a navrhuji klasifikovat ji stupněm **VELMI DOBŘE**.