

**POSUDEK MAGISTERSKÉ DIPLOMOVÉ PRÁCE**

**POZOR: V počítači vyplňujte pouze do označených políček!**

**Typ posudku** („kliknutím“ zakřížkujte platnou variantu)

Posudek vedoucí/ho práce

Posudek oponenta/ky

**Autor/ka práce**

Jméno a příjmení: Kateřina Šiblová

**Název práce** Komunikace placeného videoherního obsahu Fortnite a její vnímání českými hráči

**Autor/ka posudku**

Jméno a příjmení: Marek Vranka

Pracoviště: MKPR IKSŽ

**1. VZTAH SCHVÁLENÝCH TEZÍ A VÝSLEDNÉ PRÁCE** („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

		Odpovídá schváleným tezím	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné a je vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení je v práci zdůvodněné, ale není vhodné	Odchyluje se od tezí, odchýlení není v práci zdůvodněné a není vhodné	Neodpovídá schváleným tezím
1.1	Cíl práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2	Technika práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3	Struktura práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**KOMENTÁŘ** (slovní hodnocení vztahu tezí a práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Práce v zásadě odpovídá tezím, odchýlení je vhodné a zdůvodněné.

**2. HODNOCENÍ OBSAHU VÝSLEDNÉ PRÁCE**

Vyplňujte písmeno na škále A – B – C – D – E – F (A=nejlepší, F= nevyhovující)

		Hodnocení známkou
2.1	Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu	C
2.2	Schopnost kriticky vyhodnotit prostudovanou literaturu a aplikovat ji	B
2.3	Úroveň zpracování materiálu, resp. zvládnutí techniky empirického výzkumu	D
2.4	Schopnost sestavit a použít soubor metod přiměřený cíli	D
2.5	Původnost práce, přínos práce k rozvoji oboru	C

**KOMENTÁŘ** (slovní hodnocení obsahu výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Práce zkoumá vnímání různých metod propagace placeného obsahu ve hře Fortnite. V teoretické části je představena hra samotná, videoherní scéna a související spotřební chování obecně, a specifické monetizační praktiky ve hře Fortnite. V posledně zmiňované části se ne zcela přehledně míchají spíše produktové části (jako battlepass) s čistě komunikačními postupy (např. trailery). S ohledem na empirickou část by zde bylo vhodné více diferencovat. Stejně tak je rešerší předchozích studií vnímání monetizačních praktik ve hrách věnována pouze jediná stránka, ačkoliv je tato část pro práci klíčová. V empirické části jsou provedeny rozhovory s pěti hráči. Provedená analýza v zásadě sumarizuje odpovědi na otázky o vnímání nákupů a prodejních taktik ve hře.

**3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE**

Vyplňujte písmeno na škále A – B – C – D – E – F (A=nejlepší, F= nevyhovující)

		Hodnocení známkou
3.1	Logičnost struktury práce, podloženost závěrů	B
3.2	Zvládnutí terminologie oboru	A
3.3	Funkčnost, úroveň, přiměřenost poznámkového aparátu	A
3.4	Dodržení citační normy (Pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejaté bez udání zdroje, hodnot'te písmenem F. Pokud v textu zjistíte přejaté pasáže vydávané autorem neoprávněně za vlastní zjištění, nedoporučte práci k obhajobě a ve „zdůvodnění v případě nedoporučení“ navrhněte, aby s autorem/kou bylo zahájeno disciplinární řízení.)	A
3.5	Jazyková a stylistická úroveň práce (Pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnot'te písmenem F.)	B

3.6	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava	A
-----	--	---

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení podoby výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)

Práce po formální stránce odpovídá požadavkům. Limitace výzkumu v diskusi by měly být podstatně více rozvedeny.

**4. SHRNUJÍCÍ KOMENTÁŘ HODNOTITELE/KY** (celkové hodnocení výsledné práce, její silné a slabé stránky, původnost tématu a závěrů apod.)

Celkově se jedná o solidně zpracovaný příklad kvalitativního výzkumu trpícího typickými nedostatky: úvod zeširoka popisuje téma, chybí zaměření teorie na výzkumnou otázku, pokládané otázky nejdou dost do hloubky a provedené kódování je pak hlavně sumarizací odpovědí od pěti lidí.

**5. OTÁZKY NEBO NÁMĚTY, K NIMŽ SE PŘI OBHAJOBĚ DIPLOMANT(KA) MUSÍ VYJÁDŘIT**

5.1	Jak souvisí efektivita taktik propagace placeného obsahu s jejich vnímáním hráči?
5.2	Nebylo by vhodnější realizovat výzkum spíše formou dotazníku s větším souborem respondentů?
5.3	-
5.4	-

**6. ANTIPLAGIÁTORSKÁ KONTROLA TEXTU**

Seznámil jsem se s výsledky antiplagiátorské kontroly v SISu.

Komentář pro případnou shodu nad 5%:

6.1	-
-----	---

**7. NAVRHOVANÉ CELKOVÉ HODNOCENÍ PRÁCE** („kliknutím“ zakřížkujte vybrané hodnocení)

A  B  C  D  E  F (nedoporučuji k obhajobě)

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ

-

Datum: 12. 6. 2024

Podpis: .....

**Hotový posudek vytiskněte, podepište a odevzdejte na sekretariát příslušné katedry. Posudek nahrajte do SISu ve formátu PDF, nebo jej zašlete sekretářce příslušné katedry, která jej do SISu nahraje v zastoupení. Nevkládejte do SISu naskenované posudky s podpisem. V SISu musí být posudek bez podpisu.**