

POSUDEK BAKALÁŘSKÉ 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: Matěj Ždímal

Název práce Analýza marketingových a monetizačních modelů v mobilních videohrách

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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2	Technika práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input 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.

2. HODNOCENÍ OBSAHU VÝSLEDNÉ PRÁCE

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

		Hodnocení známkou
2.1	Relativní úplnost zpracované literatury ke zvolenému tématu	A
2.2	Pochopení zpracované literatury a schopnost ji aplikovat	A
2.3	Zvládnutí zvolené techniky zpracování materiálu	D
2.4	Logičnost výkladu, podloženost závěrů	C

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

Práce se pokouší podat přehled vývoje monetizace videoher, což se jí zevrubným zpracováním tématu daří.

Úvodní pojednání o konceptu hraní obecně nebo diskuse starověkých deskových her nicméně s tématem práce souvisí jen okrajově a bylo by možné je vypustit a zaměřit se více na monetizaci videoher. Představení různých monetizačních postupů a „dark patterns“ je čtivé a přínosné, u posledně jmenovaného by ale bylo vhodnější vycházet z více zdrojů a/nebo přidat vlastní kritickou reflexi. Následuje sekce s krátkou analýzou vybraných her a kapitola o etických problémech, kde jsou některé již dříve diskutované koncepty probírány opakovaně.

Kapitola 9 obsahuje spíše jen úvahy autora bez podložení zdroji a odkazy na probíhající diskuse. Následuje výzkumná část, k níž ale nebylo v rámci předchozího textu nijak směřováno – reflexe praktiky hráči nebyla tematizována. Hypotézy jsou spíše jen odhady možných výsledků, řada z nich je triviálních, chybí propojení s nějakými výzkumnými otázkami / jasně vymezeným cílem výzkumu. Soubor je nereprezentativní a výsledky těžko interpretovatelné, navíc prezentovány jako série obrovských koláčových grafů, diskuse chybí (což je ale možná v konečném důsledku dobře).

3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE

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

		Hodnocení známkou
3.1	Struktura práce	C
3.2	Funkčnost a přiměřenost poznámkového aparátu a odkazů	A
3.3	Dodržení citační normy (Pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přeжатé bez udání zdroje, hodnotte písmenem F. Pokud v textu zjistíte přeжатé pasáže vydávané autorem neoprávněně za vlastní zjištění,	B

	nedoporučíte práci k obhajobě a ve „zdůvodnění v případě nedoporučení“ navrhnete, aby s autorem/kou bylo zahájeno disciplinární řízení.)	
3.4	Jazyková a stylistická úroveň práce (Pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnotěte písmenem F.)	C
3.5	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava práce	B

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení podoby výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)
 Nekonzistentní formátování (např. velikost nadpisů s5.1 a5.2). Obrázky označovat jako Obr., ne jako Příloha. Tabulky s hodnocením v části 6 nejsou příliš informativní, v podstatě jen shrnují text výše a šlo by je buď vypustit, nebo integrovat do jedné tabulky na konci sekce jako rekapitulaci. Kingdom rush obsahuje pay-to-win elementy, jelikož nákup hrdinů a předmětů usnadňuje hru – i podle v práci uvedeného rozlišení mezi pay-to-wn a zpoplatněným řešením, ovlivňuje nákup hrdinu hru dlouhodobě. U Raid Shadow Legends by bylo vhodnější přece jen představit i gameplay, takhle totiž není příliš jasné, proč by vůbec někdo za nákupy ve hře platil. Diskuse v 7.1 je zmatená a není jasné, co se přesně myslí pseudo-hazardem. Že věc nemá „reálnou“ hodnotu, ve smyslu, že nejde prodat, přece neznamená, že z psychologického hlediska se snaha o její získání liší od gamblingu o peníze. Opět chybí kritická syntéza více zdrojů. U Evropské unie a parlamentu je nekonzistentní a nesprávná kapitalizace..

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

Práce měla náběh být výbornou teoretickou analýzou monetizačních praktik u videoher, nicméně se od této linie odklání a nepřináší kritickou reflexi dostatečného množství zdrojů. Místo toho prezentuje málo zajímavé výsledky online dotazníku.

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

5.1	Jak je z praktického či teoretického hlediska relevantní, zda je mezi hráči žen 52 nebo 48 % ?
5.2	Gacha a lootboxy jsou to samé, liší se spíše jejich implementace. Drop farming je starší než lootboxy a má z hlediska integrace do gameplay blíže ke gacha – diskutujte.
5.3	Není místo rozlišování mezi pay-to-win a zpoplatněného řešení smysluplnější rozlišovat mezi použitím této mechaniky u single a PvP her?

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: 9. 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.