

# UNIVERZITA KARLOVA

## ZÁZNAM O PRŮBĚHU OBHAJOBY

### DIPLOMOVÁ PRÁCE

<b>Název práce:</b>	Nové trendy v oblasti monetizace počítačových her
<b>Jazyk práce:</b>	čeština
<b>Student:</b>	Marek Švrkala
<b>Fakulta:</b>	Filozofická fakulta
<b>Studijní program:</b>	Informační studia a knihovnictví
<b>Studijní obor:</b>	Studia nových médií
<b>Obor práce:</b>	Studia nových médií
<b>Vedoucí / školitel:</b>	Mgr. Šisler Vít, Ph.D.
<b>Oponent(i):</b>	Mgr. Švelch Jaroslav, Ph.D.
<b>Předseda komise:</b>	doc. RNDr. Jiří Souček, DrSc.
<b>Členové komise:</b>	Mgr. Vít Šisler, Ph.D. Mgr. Michaela Slussareff, Ph.D. Mgr. Josef Šlerka
<b>Datum obhajoby:</b>	15.09.2016
<b>Průběh obhajoby:</b>	Diplomant představil svou práci navazující na jeho dlouhodobý zájem o téma počítačových her a záměr popsat nové metody monetizace v této oblasti – což je první analýza tohoto tématu v českém prostředí. Popsal svůj kvalitativní výzkum a hypotézy, které z výsledků a také uvedeného teoretického kontextu vyvodil. Byl přečten posudek oponenta. Oceňuje solidní rozhled v tématu, nicméně vidí i nedostatky, absenci širšího teoretického zázemí, chybějící kroky k formulaci hypotéz a především výběr vzorku respondentů samovýběrem. Doporučil hodnocení velmi dobře či dobře. Vedoucí práce představil svůj posudek. Navrhl hodnocení výborně, ocenil schopnost samostatné vědecké práce. Nedostatky vidí především v teoretické části, nicméně práce je celkově kvalitní a může sloužit jako základ pro další výzkumy. Diplomant reagoval na dotazy a připomínky. Komise se shodla na hodnocení velmi dobře s tím, že měla být lépe definována populace, tj. mělo být uvedeno, že jde o české hardcore hráče.
<b>Výsledek obhajoby:</b>	Velmi dobře

---

doc. RNDr. Jiří Souček, DrSc.