

UNIVERZITA KARLOVA
Fakulta sociálních věd
Institut komunikačních studií a žurnalistiky

POSUDEK BAKALÁŘSKÉ DIPLOMOVÉ PRÁCE

POZOR: V počítači vyplňujte pouze do šedivých políček!

Typ posudku („kliknutím“ zakřížkujte platnou variantu)

Posudek vedoucí/ho práce Posudek oponenta/ky

Autor/ka práce

Příjmení a jméno: Matěj Smrček

Název práce: Specifika a aktuální trendy v community managementu videoherního průmyslu

Autor/ka posudku

Příjmení a jméno: Tereza Ježková

Pracoviště: 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 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)

2. HODNOCENÍ OBSAHU VÝSLEDNÉ PRÁCE

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

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

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

Autor pracuje dobře se zdroji a odbornou literaturou, teoretická část práce je kvalitně zpracovaná a s ohledem na specifickou tématu také přínosná pro studijní obor jako celek. V teoretické části oceňuji volbu historických milníků ve vývoji herního průmyslu, které jsou relevantní s ohledem na téma práce a přínosné pro nazainteresovaného čtenáře.

3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE

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

		Hodnocení písmenem
3.1	Struktura práce	B
3.2	Funkčnost a přiměřenost poznámkového aparátu a odkazů	B
3.3	Dodržení citační normy (pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejaté bez udání zdroje, hodnotte písmenem F. Pokud v textu zjistíte přejaté pasáže vydávané neoprávněně autorem za vlastní zjištění, nedoporučte práci k obhajobě a ve „zdůvodnění v případě nedoporučení“ navrhněte, aby s autorem bylo zahájeno disciplinární řízení.)	A
3.4	Jazyková a stylistická úroveň práce (pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnotte písmenem F)	B

3.5	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava práce	B
-----	------------------------------------------------------	---

KOMENTÁŘ (slovní hodnocení podoby výsledné práce, případně konkrétní popis hlavních výtek)
 Bakalářská práce je logicky strukturovaná a psaná odpovídajícím jazykem, jak po odborné, tak stylistické stránce. V práci se objevují drobné chyby zejména typografického charakteru (použití anglických uvozovek v úvodu práce, rozdíl pomlčka vs. spojovník při uvádění rozsahu stran, chybějící – str. 6, 7, 14 – nebo naopak zdvojené mezery – např. str. 12, 28). Celkově ale práce odpovídá po formální stránce standardu úrovně závěrečné práce bakalářského cyklu.

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

Bakalářská práce přináší velice zajímavý vhled do specifické cílové skupiny a specifik komunikace v herním prostředí a z jejího zpracování je patrný autorův zájem a přehled o tématu. Práce navíc přináší přínosné výsledky i v kontextu oboru marketingové komunikace jako takové - např. s ohledem na zkoumání užití různých komunikačních platforem, sociálních sítí a jejich trendů. Oceňuji navíc nejen informace, které vzešly z hloubkových rozhovorů a které i v tématu nezajímavému čtenáři dobře osvětlují herní svět a specifika jeho community managementu, ale zejména schopnost autora získaná data analyzovat, porovnat a dát je do kontextu. Autor se rozhodl proti původním tezím změnit metodologii práce a postavit praktickou část práce na hloubkových rozhovorech, což bezpochyby přineslo řadu výhod. Na druhou stranu je otázkou, zda lze omezený počet respondentů, navíc pouze z jednoho herního studia, považovat za reprezentativní vzorek pro téma jako takové. Bylo by bezesporu přínosné provést alespoň základní rešerši či analýzu přístupů ke community managementu v případně jiných studiích či her. Navzdory tomu považuji práci za velmi zdařilou a téma pro obor studia za přínosné. Sám autor ostatně v závěru práce další možnost výzkumu témat sám naznačuje.

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

5.1	Jaké jsou podle vás nejpodstatnější rozdíly v community managementu v herním průmyslu a v jiných oblastech, kde patří CM také k podstatné součásti komunikace?
5.2	

6. ANTIPLAGIÁTORSKÁ KONTROLA TEXTU

Seznámil jsem se s výsledky antiplagiátorské kontroly v SISu.

Komentář pro případnou shodu nad 5%:

6.1	
-----	--

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

- A
- B
- C
- D
- E
- F nedoporučuji k obhajobě

ZDŮVODNĚNÍ V PŘÍPADĚ NEDOPORUČENÍ

Datum:

Podpis:

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