

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: Tomáš Tancer

Název práce Komunikace mezi vývojáři a hráči na platformách Discord a Steam

Autor/ka posudku

Jméno a příjmení: Jan Švelch

Pracoviště: KMS 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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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

Práce se mírně odchyluje od schválených tezí, autor však všechny změny vysvětluje a odůvodňuje v úvodu práce.

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	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	C
2.5	Původnost práce, přínos práce k rozvoji oboru	B

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

Práce zkoumá relevantní téma správy herních komunit z pohledu komunitních manažerů, které předchozí výzkumy označily za klíčovou roli herního průmyslu. Jde o relativně neprozkoumané téma, a práce tak přispívá k lepšímu porozumění produkčních procesů v herním průmyslu a k rozvoji oboru *game production studies*. Autor pečlivě prostudoval dostupnou odbornou literaturu, a práce tak stojí na dobrých teoretických základech. Slabší stránkou práce je analýza empirických dat z rozhovorů a jejich prezentace. Základní tematické členění je adekvátní, ale jednotlivé podkapitoly pak nedostatečně syntetizují výroky jednotlivých respondentů. Kvůli tomu je empirická část redundantní. Bylo by vhodnější opakovat se postřehy sjednotit a prezentovat je souhrnně, nikoliv po jednotlivých respondentech. Analýza samotné komunikace vývojářů na Discordu a Steamu je relativně letmá a slouží jen jako doplněk rozhovorů. Jako pozitivní hodnotím autorovu reflexivitu a transparentnost při popisu empirického výzkumu a aplikace výzkumných metod.

3. HODNOCENÍ KONEČNÉ PODOBY VÝSLEDNÉ PRÁCE

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

		Hodnocení známkou
3.1	Logičnost struktury práce, podloženost závěrů	C
3.2	Zvládnutí terminologie oboru	C
3.3	Funkčnost, úroveň, přiměřenost poznámkového aparátu	B
3.4	Dodržení citační normy	B

	(Pokud se v textu opakovaně objevují pasáže přejeté bez udání zdroje, hodnotte písmenem F. Pokud v textu zjistíte přejeté pasáže vydávané autorem neoprávněně za vlastní zjištění, nedoporučte práci k obhajobě a ve „zdůvodnění v případě nedoporučení“ navrhnete, aby s autorem/kou bylo zahájeno disciplinární řízení.)	
3.5	Jazyková a stylistická úroveň práce (Pokud je opakovaně porušována platná kodifikace pravopisné normy, hodnotte písmenem F.)	E
3.6	Oprávněnost a vhodnost příloh, grafická úprava	C

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

Práce má logickou strukturu na úrovni řazení kapitol a větších tematických celků. Jak jsem zmínil v předchozím komentáři, struktura prezentace poznatků z rozhovorů bohužel není ideální. V podkapitole *Identita community manažera* dává řazení podle respondentů smysl, ale v dalších tematických podkapitolách dochází kvůli stejné struktuře k zbytečnému opakování. Bylo by lepší poznatky prezentovat souhrnně, a lépe tak demonstrovat schopnost vyhodnotit a identifikovat opakující se vzorce a výroky. V odevzdané verzi textu se objevuje řada překlepů a chyb, které snižují celkový dojem z práce. Grafická úprava není vždy přehledná, zvláště u delších citací z rozhovorů.

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

Autor zvolil aktuální téma pro studium herního průmyslu i hráčských komunit. Práce vychází z relevantní literatury a v tomto ohledu má velmi dobré základy. Slabinou práce je však prezentace poznatků z polostrukturovaných hloubkových rozhovorů. Autor nasbíral hodnotná data a v diskusi a závěru je shrnuje, empirická část práce však nemá vhodnou strukturu, co se týče prezentace poznatků z rozhovorů. Některé výsledky a závěrečné interpretace také mohou být ovlivněny výběrem respondentů, což by mohlo být v práci více přiznáno, i když autor reflektuje limity tohoto typu výzkumu. Přes tyto nedostatky práce přispívá k lepšímu pochopení role komunitních manažerů v herním průmyslu.

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

5.1	
5.2	
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: 15. května 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.