

## **Abstrakt**

- Název:** Vývoj a prognóza esportu
- Cíle:** Cílem diplomové práce je identifikovat videoherní trh a vybrané aspekty esportu a vytvoření prognózy vývoje do budoucnosti, která může posloužit společnostem, jež mají zájem na tomto trhu participovat.
- Metody:** K provedení předpovědí esportu bylo využito prognostických metod, převážně analýzy časových řad a metodou nejmenších čtverců, které vycházely z dat analytické části. Byla použita sekundární data z ověřených internetových zdrojů.
- Výsledky:** Výsledné prognózy pro rok 2030 jsou zobrazeny pomocí grafů a tabulek a předpovídají rostoucí vývoj esportu a videoherního trhu v následujících letech. Zároveň jsou sestaveny doporučení pro subjekty, mající zájem participovat na esportovém trhu.
- Klíčová slova:** Esport, elektronický sport, videohra, trh esportu, videoherní trh, gaming, prognostika, prognostické metody, předpověď, kompetitivní hraní.