



Prognóza vývoje esportu

2022

AUTOR PRÁCE: LADISLAV KOVÁŘ

STUDIJNÍ PROGRAM: EKONOMIKA A MANAGEMENT

VEDOUcí PRÁCE: DOC. RNDR. BOHUMÍR ŠTĚDRŮ, CSC.

PRACOVISTĚ: ODDĚLENÍ EKONOMICKÝCH STUDIÍ, MÚVS, ČVUT



Abstrakt:

Hlavním cílem této bakalářské práce je seznámit čtenáře s videoherním trhem, přesněji esportem. První část je zaměřena na hry, herní společnosti, esportové týmy, turnaje a vše kolem videoher. V druhé části jsou vytvořeny prognózy, které nám napoví, jak by se mohl trh esportu vyvíjet a že se jedná o velmi zajímavou příležitost.

Abstract:

The main objective of this bachelor thesis is to introduce the reader to the video game market, more specifically esports. The first part focuses on games, gaming companies, esport teams, tournaments and everything around video games. In the second part, forecasts are made to suggest how the esport market might develop and that it is a very interesting opportunity.

Metodika:

V praktické části byla použita převážně prognostická metoda kvantitativní, a to přesněji metoda vycházející z časových dat. Použitá data byla použita z více kvalitních zdrojů a následně použita ve vytvořených prognózách. Prognózy jsou vytvořeny do roku 2030.



Závěr:



Na závěr je shrnuta nepravděpodobnější prognóza vývoje esportu a od ní se odvíjející se návrhy pro možné investory do tohoto trhu. Také jsou zde uvedeny příležitosti, které může využít každý, co má zájem o videoherní trh.