

**I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE**

<b>Název práce:</b>	<b>Prognóza vývoje esportu</b>
<b>Jméno autora:</b>	<b>Kovář Ladislav</b>
<b>Typ práce:</b>	bakalářská
<b>Fakulta/ústav:</b>	Masarykův ústav vyšších studií (MÚVS)
<b>Katedra/ústav:</b>	Institut ekonomických studií
<b>Vedoucí práce:</b>	Doc. RNDr. Bohumír Štědroň, CSc.
<b>Pracoviště vedoucího práce:</b>	MÚVS ČVUT

**II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ**

<b>Zadání</b>	<b>mimořádně náročné</b>
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Jde o velmi prudce se vyvíjející segment trhu a nepředvídatelnými trendy (např. omezující legislativní opatření)	

<b>Splnění zadání</b>	<b>splněno</b>
<i>Posuďte, zda předložená závěrečná práce splňuje zadání. V komentáři případně uveďte body zadání, které nebyly zcela splněny, nebo zda je práce oproti zadání rozšířena. Nebylo-li zadání zcela splněno, pokuste se posoudit závažnost, dopady a případně i příčiny jednotlivých nedostatků.</i>	
Zadání bylo splněno.	

<b>Aktivita a samostatnost při zpracování práce</b>	<b>A - výborně</b>
<i>Posuďte, zda byl student během řešení aktivní, zda dodržoval dohodnuté termíny, jestli své řešení průběžně konzultoval a zda byl na konzultace dostatečně připraven. Posuďte schopnost studenta samostatně tvůrčí práce.</i>	
Posluchač pracoval zcela samostatně.	

<b>Odborná úroveň</b>	<b>B - velmi dobře</b>
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Bakalářská práce je velmi pečlivě vypracována. Někdy chybí rozsáhlejší využívání elektronických zdrojů informací (sec.gov, Reuters.com, finance.yahoo.com aj.)	

<b>Formální a jazyková úroveň, rozsah práce</b>	<b>B - velmi dobře</b>
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Bakalářská práce někdy používá novinářský jazyk (Nesmíme také zapomenout na zmínku o esportu v České republice, který je sice „v kolébce“, ale stále roste. str. 4). Závažné formální chyby bakalářská práce neobsahuje.	

<b>Výběr zdrojů, korektnost citací</b>	<b>B - velmi dobře</b>
<i>Vyjáďte se k aktivitě studenta při získávání a využívání studijních materiálů k řešení závěrečné práce. Charakterizujte výběr pramenů. Posuďte, zda student využil všechny relevantní zdroje. Ověřte, zda jsou všechny převzaté prvky řádně odlišeny od vlastních výsledků a úvah, zda nedošlo k porušení citační etiky a zda jsou bibliografické citace úplné a v souladu s citačními zvyklostmi a normami.</i>	
Citace jsou korektní. Bakalářská práce využívá cca. 25 zdrojů, které by mohly být abecedně uspořádány. Všechny obrázky by měly být popsány např., kde byla získána data pro obrázek na str. 42 nebo 43?	

<b>Další komentáře a hodnocení</b>
<i>Vyjáďte se k úrovni dosažených hlavních výsledků závěrečné práce, např. k úrovni teoretických výsledků, nebo k úrovni a funkčnosti technického nebo programového vytvořeného řešení, publikačním výstupům, experimentální zručnosti apod.</i>

Bakalářská práce je pečlivě vypracována; mohla by více využívat elektronických zdrojů informací. Doporučuji využít bakalářskou práci jako podklad pro Fulbrightovu komisi pro pobyt v USA.

### III. CELKOVÉ HODNOCENÍ A NÁVRH KLASIFIKACE

*Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení.*

Pečlivě a promyšleně vypracovaná bakalářská práce se zabývá esportem a skládá se ze 7 kapitol včetně závěru. Jsou popisovány herní společnosti, které se významně podílely na vývoji tohoto trhu. Chybí analýza uvedených firem pomocí elektronických zdrojů informací (www.statista.com, google.com/finance, Reuters.com, sec.gov, finance.yahoo.com aj.).

V bakalářské práci jsou popsány nejpoblárnější esportové hry současnosti, největší esportové turnaje a výběr týmů. V praktické části je provedena analýza videoherního trhu a prognózy vývoje esportu. Zajímavá je případová studie o pandemii Covid-19.

Je vhodnější využívat trpný rod a ne „Ich“ formu.

Bakalářskou práci doporučuji k obhajobě.

Otázka:

1. Co je to logistická funkce a nebude se globálně pohybovat vývoj e-sportu po logistické funkci (podobně jako Facebook podle některých zdrojů již nevykazuje přírůstky)?
2. Můžete provést analýzu uvedených firem ( Riot games, Epic games, Blizzart entertainment aj.) pomocí elektronických zdrojů informací (www.statista.com, google.com/finance, Reuters.com, sec.gov, finance.yahoo.com aj.).
3. Všechny obrázky by měly být popsány např., kde byla získána data pro obrázek na str. 42 nebo 43?

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **B - velmi dobře**.

Datum: 21.5.2022

Podpis:  
Doc. RNDr. Bohumír Štědroň, CSc.