

## I. IDENTIFIKAČNÍ ÚDAJE

<b>Název práce:</b>	<b>Prognóza vývoje e-sportu ve vybraných teritoriích</b>
<b>Jméno autora:</b>	<b>Bc. Varlamov Bogdan</b>
<b>Typ práce:</b>	diplomová
<b>Fakulta/ústav:</b>	Masarykův ústav vyšších studií (MÚVS)
<b>Katedra/ústav:</b>	32163 Institut ekonomických studií
<b>Oponent práce:</b>	doc. Ing. Tomáš Macák, Ph.D.
<b>Pracoviště oponenta práce:</b>	32163 Institut ekonomických studií

## II. HODNOCENÍ JEDNOTLIVÝCH KRITÉRIÍ

<b>Zadání</b>	<b>náročnější</b>
<i>Hodnocení náročnosti zadání závěrečné práce.</i>	
Elektronický sport je rozsáhlé téma, které pokrývá mnoho aspektů, od technologických požadavků, přes ekonomické faktory až po sociokulturní vlivy. Práce se bude muset věnovat nejen samotnému fenoménu e-sportu, ale také širšímu kontextu videoherního průmyslu, rozdílům mezi běžnými hráči a profesionálními e-sportovci, a dalším tématům. Z tohoto důvodu se zadání závěrečné práce jeví jako středně až velmi náročné.	

<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 příčiny jednotlivých nedostatků.</i>	
Byla vytvořena prognóza dalšího vývoje obou trhů, která ukázala růst příjmů a zvyšování podílu žen mezi diváky, zejména v asijských a evropských regionech. Tím práce reflektuje důležité demografické změny na trhu. Práce pokrývá všechny požadované oblasti, poskytuje detailní analýzu současného stavu a prognózu vývoje trhu e-sportu, a zohledňuje klíčové faktory a trendy, které ovlivňují tento dynamicky rostoucí sektor. Zadání tedy bylo splněno.	

<b>Zvolený postup řešení</b>	<b>správný</b>
<i>Posuďte, zda student zvolil správný postup nebo metody řešení.</i>	
Student zvolil správné postupy a metody řešení k dosažení cíle diplomové práce. Všechny kroky byly logicky provázané a odpovídaly standardním postupům při zpracování predikčních scénářů ve zvoleném odvětví využívající extrapolace trendu a odhad intervalu variability způsobené změnou exogenních proměnných.	

<b>Odborná úroveň</b>	<b>A - výborně</b>
<i>Posuďte úroveň odbornosti závěrečné práce, využití znalostí získaných studiem a z odborné literatury, využití podkladů a dat získaných z praxe.</i>	
Práce demonstruje pokročilé znalosti a dovednosti získané během studia, efektivní využití odborné literatury a schopnost aplikovat teorii do praxe.	

<b>Formální a jazyková úroveň, rozsah práce</b>	<b>A - výborně</b>
<i>Posuďte správnost používání formálních zápisů obsažených v práci. Posuďte typografickou a jazykovou stránku.</i>	
Úroveň formálních zápisů a jazyková stránka práce jsou dobré úrovni. Práce splňuje základní akademické standardy.	

<b>Výběr zdrojů, korektnost citací</b>	<b>B - velmi dobře</b>
<i>Vyjádřete 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>	
Vybrané zdroje jsou odpovídající danému účelu diplomové práce. Také jsou vyvážené z hlediska cizojazyčného zastoupení a zastoupení odborných článků.	

**Další komentáře a hodnocení**

*Vyjádřete 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.*

Diplomová práce je velmi dobře strukturovaná, komplexní a zahrnuje důkladnou analýzu mnoha aspektů trhu videoher a e-sportu. Obsahuje relevantní a aktuální informace, které jsou podloženy daty a výzkumy, a poskytuje prognózy, které jsou důležité pro budoucí vývoj tohoto odvětví. Celkově tuto diplomovou práci hodnotím velmi pozitivně, jako vysoce kvalitní a přínosnou pro oblast studia elektronického sportu.

**Z hlediska provedeného řešení se nabízí jedna otázka:**

- (1) Jaký vliv mají technologické inovace a rozmanité herní periferie na výkon profesionálních hráčů v e-sportu a jakým způsobem ovlivňují jejich konkurenční výhodu ve srovnání s ostatními hráči?**

**III. CELKOVÉ HODNOCENÍ, OTÁZKY K OBHAJOBĚ, NÁVRH KLASIFIKACE**

*Shrňte aspekty závěrečné práce, které nejvíce ovlivnily Vaše celkové hodnocení. Uveďte případné otázky, které by měl student zodpovědět při obhajobě závěrečné práce před komisí.*

Předloženou závěrečnou práci hodnotím klasifikačním stupněm **A - výborně**.

Datum: 3.6.2024

Podpis: