

Hodnocení vedoucího diplomové práce

Autor práce	Bc. Marek Horňák		
Název práce	Spotřebitelské chování návštěvníků esportových akcí		
Obor/forma studia	MK PS	Rok	2020-2021
Autor posudku	Mgr. Eva Gartnerová, PhD.		

Hodnocený parametr	Váha	Hodnocení
1 Naplnění tématu a rozsah práce	30	b
2 Nastavení cílů a metod práce	40	c
3 Úroveň teoretické části práce	50	c
4 Úroveň analytické části práce	50	d
5 Úroveň projektové části práce	50	c
6 Splnění cíle práce	60	b
7 Struktura a logika textu	40	b
8 Kvalita zdrojů a práce s nimi v textu	40	d
9 Inovativnost, kreativita a využitelnost návrhů	30	c
10 Jazyková a formální úroveň práce	30	d
Návrh hodnocení dle váženého průměru	1,91	C

Na práci lze ocenit (silné stránky):

- velmi aktuální a zajímavé téma, stále v rámci akademického prostředí málo probádané
- identifikace spotřebitelů v teoretické části a propojení se sekundárními výzkumy s generací Y a Z
- práce má reálný dopad na zefektivnění komunikace konkrétního projektu KOMAG (Lobby)
- počet respondentů a distribuce relevantními kanály

Výhrady, připomínky a náměty k práci (slabé stránky):

- nadbytečné a ne zcela relevantní vybrané části teoretické práce (např. 1.2 Dělení počítačových her, 1.3.1 Kompetitivní hraní), bylo by vhodné např. nahradit rozšířením kapitol eventového marketingu či spotřebitelského chování přímo v oblasti esportu
- v některých částech chybí citační zdroje (např. 2.1 Vývoj esportu), občasná nepodložená tvrzení a interpretace v teoretické části práce, analytická část nemá uvedené zdroje informací vůbec. Špatně zdrojované grafy a obrázky-
- metodologická část téměř absentuje – chybí kritéria výběru respondentů a stanovení výzkumného vzorku, volba výzkumných metod, distribuce dotazníků...
- chybí přepisy nebo záznam rozhovorů
- projektová část: cíle projektu nenastaveny dle metody SMART, příliš abstraktní, nepodložené nastavení cílových skupin ve Zlatém Jablku, doporučuji promyslet

Hodnocení odpovídá stupnici ECTS:

A = 1,00-1,24, B = 1,25-1,50, C = 1,51-2,00, D = 2,01-2,50, E = 2,51-3,00, F = 3,01

celkovou strategii a stanovit akční plány. Lépe specifikovat vizi a směřování projektu a stanovit měřitelné cíle a KPI projektu.

Otázky k obhajobě:

- V teoretické části práce se věnujete všeobecně organizaci eventů, postrádám ale specifika organizace eventů v rámci esportu? Jak se odlišují od klasických firemních eventů, které popisujete? Jmenujte specifika egamingových událostí, uveďte konkrétní akce v ČR i v zahraničí?

Kontrola plagiátorství byla negativní – systém našel shodu 0 %.

Ve Zlíně dne 4. 5. 2021

Podpis:

