

Posudek oponenta diplomové práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Bc. Ema Stoličná		
Studijní program	Výtvarná umění		
Obor/ateliér	Multimédia a design / Digitální design		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2019/2020
Název práce	Filantropický přístup k vývoji mobilních her a jejich možný dopad na společnost		
Oponent práce	Mgr. Silvester Buček		

Teoretická část predloženej záverečnej práce má pomerne kolísavú kvalitu. Abstrakt nie je úplne abstraktom a úvod je skutočne krátky, pričom neuvádza napríklad do štruktúry práce. Nie je tiež vôbec jasné, čo autorka myslela tým, že si môže zahrať hry 3,8 mld ľudí (digitálne hry si môže zahrať každý kto má prístup k nejakému digitálnemu zariadeniu, možnosť tu teda je skoro pre každého). Samotná štruktúra ale dáva zmysel a autorka sa snaží do hĺbky predstaviť témy práce. Niekedy to ide lepšie, niekedy horšie.

Časť venovaná herným typom pláva zo začiatku po povrchu, naopak posledné tri kapitoly prvej časti boli pomerne obsiahle. Napríklad delenie hier podľa vizuálnej prezentácie miešalo perspektívu (ktorá súvisí užšie s mechanikami) s grafickým štýlom. Okrem toho, väčšina pojmov je tu len vymenovaných bez nejakého komplexnejšieho vysvetlenia. Druhá časť sa venuje mobilným hrám, a je síce rozsiahla, ale miestami obsahuje nepodložené tvrdenia (možno pravdivé, ale bez zdroja sa dajú spochybnit') ako napríklad tvrdenie že veľká časť hier nie je schopných si na seba zarobiť. Tiež by tu nevedilo používanie väčšieho množstva konkrétnych príkladov. Tretia časť je opäť pomerne slabšia, hlavne z hľadiska využitia dostupnej literatúry. Produkčný proces je veľmi zjednodušený, a autorka žiaľ neskompikovala viacero prístupov ku kreatívnemu procesu, ktorým tvorba hier je. Neskoršie kapitoly tejto časti ju ale trochu zachraňujú, a autorka tam dobre sumarizuje jednotlivé spôsoby marketingu a monetizácie. Predposledná časť textu, venovaná hernej filantropii je naopak excelentným kusom práce. Je vidieť, že autorka sa v téme filantropie v hrách orientuje. Jediná drobná výhrada sa týka spojenia dobročinnnej činnosti hernej komunity s vývojármi, keď v skutočnosti Youtubueri a influenceri sú práve časť komunity. Celkovo ale túto časť možno považovať za najlepšiu časť práce.

Celkovo je tak teoretická časť práce prijateľná, musím však zhrnúť niekoľko konkrétnych problémov:

- Autorka pomerne často využíva tvrdenia, ktoré nemá ozdrojované. Nevieme tak na základe čoho k nim dospela (a nedajú sa určite považovať za “všeobecnú znalosť”). Napríklad:
 - Hlavnou príčinou tak výraznej úspešnosti mobilných hier však nie je len samotná dostupnosť smartfónov a hier, ale najmä odlišná forma monetizácie mobilných hier.
 - Najoverenejší a najzaužívanejší postup pri vývoji hier je princíp: koncept, prototyp, iterácia.
- Niekedy sklízava k vysloveným špekuláciám, napríklad:
 - Ved' iba na Google Play Store sa počas prvého kvartálu 2020 nachádzalo takmer 350 000 hier, z ktorých však veľká časť nie je schopná zaplatiť ani len výrobné náklady, za čo však môže množstvo faktorov, od zlej monetizácie, cez nedostatočný marketing až po jednoducho zlé, nudné alebo neatraktívne hry.
 - Hlavným rozdielom, okrem faktu, že premium hry sú platené, je, že premium hry majú takmer vždy svoj koniec, moment, kedy už hráč nemá ako viac napredovať a jednotlivé časti core loop ako Odmena či Pokrok už hráčovi neprinášajú dostatočnú motiváciu.
- Štylistika práce je miestami neakademická, napríklad:
 - Bola by hra hrateľná bez tejto funkcie? Áno. Pomáha táto funkcia hre profitovať? Jednoznačne! Ved' len za jún 2020 získala približne 23 miliónov USD.

Otázky/komentáre k obhajobe:

- Vedela by autorka uviesť nejaké ďalšie spôsoby produkcie (“koncepty”) hier/software?
- Na základe čoho obhajuje kauzálnu súvislosť medzi úspešnosťou mobilných hier a odlišnou formou monetizácie?

Návrh klasifikácie D

V Prahe dne 18. 8. 2020

.....
 podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------

* nehodící se škrtněte