

POSUDEK OPONENTA

PÍSEMNÉ KVALIFIKAČNÍ PRÁCE

Název práce: Role producenta v herním průmyslu v České republice, se zaměřením na vývoj nezávislých počítačových her
Autor/ka práce: Hana Šormová
Studijní program: Produkce
Typ studijního programu: bakalářský

Vymezení cíle a jeho naplnění:

Dílčí známka*: B

Zdůvodnění: Zvolený cíl definován přesně a v zásadě naplněn, ale otázkou zůstává, jak obecně platné jsou závěry, ke kterým autorka dospívá.

Aktuálnost tématu (a relevance zvolené metodologie v případě diplomové práce):

Dílčí známka*: A

Zdůvodnění: Role producenta v herním průmyslu je důležité a navýsost aktuální téma.

Odborný přínos, původnost práce a její případné využití v praxi:

Dílčí známka*: B

Zdůvodnění: Práce je nepochybně původní, ovšem zvolená metoda, osobní rozhovor s devíti herními producenty, omezuje možnost zobecnit získané poznatky.

Logická stavba a členění práce:

Dílčí známka*: A

Zdůvodnění: Práce je členěna logicky a srozumitelně.

Formální úprava a náležitosti práce včetně jejího rozsahu:

Dílčí známka*: A

Zdůvodnění: Práce je zpracována přehledně, se všemi formálními náležitostmi, Rozsah je přiměřený.

Práce s informačními zdroji:

Dílčí známka*: B

Zdůvodnění: Práce používá relativně málo zdrojů, což je vzhledem k tématu pochopitelné. Většinu zdrojů tak tvoří rozhovory, které autorka sama pořídila.

Jazyková, stylistická a terminologická úroveň:

Dílčí známka*: B

Zdůvodnění: Práci kazí malé množství gramatických chyb; terminologie v oboru je neustálená, s ohledem na to je její užití v Práci vhodné

Celkové/vlastní shrnutí hodnotitele:

Těžištěm práce je 9 rozhovorů s producenty, vedoucími nebo majiteli herních studií v ČR. Z takto získaných poznatků autorka skládá obraz práce herního producenta. Při tom dospívá k celkem předvídatelnému závěru, že charakter této práce velmi závisí na velikosti studia a projektu, na kterém pracuje.

Do práce se pohříchu promítají určité předsudky, se kterými autorka k tématu přistupuje, zejména představa o tenzi mezi „indie“ a „korporátním“ studiem a negativní konotaci role producenta. Přestože ani jeden z interviewovaných tuto domněnku nepotvrzuje, autorka ji ve své práci opakuje.

Dalším dílčím problémem je kontaminace slova „producent“ zkušeností z filmového průmyslu, což je do určité míry pochopitelné, protože i v rámci českého herního průmyslu je terminologie neustálená. Nicméně na základě osobních zkušeností soudím, že většinově se tato funkce vnímá jako de facto synonymum pro „projektového manažera“, tj. člověka, který zejména tvoří časový plán, který pak kontroluje a pomáhá plnit. V tomto kontextu není, jak autorka tvrdí, zásadním úkolem producenta zajištění financování, to je úkolem obchodního oddělení, respektive managementu studia. To jistě neznamená, že zejména v menších studiích tyto dvě (a možné ještě další) role nesplývají, ale pořád jsou to dvě oddělené role – člověk neshání peníze jako producent, ale jako „business development“ manažer.

Stejná kontaminace nastává u otázky ohledně kreativního vstupu producenta. Opět, v malém studiu se může spojit role producenta a řekněme kreativního ředitele, ale to nic nemění na tom, že kreativní vstup nedává dotyčný člověk jako producent, ale jako kreativní ředitel. V anglickém idiomu, jde o to, jestli má na hlavě svůj producerský nebo kreativně ředitelský klobouk. Mnohem zajímavější otázka v tomto kontextu, bohužel zmíněná jen okrajově, je role producenta v konfliktu mezi kreativní vizí a plánem. Producent, jako člověk zodpovědný za plnění časového plánu, v určitém okamžiku může dělat „kreativní“ rozhodnutí o tom, co z plánované funkčnosti bude obětováno, aby byl cíl splněn.

A do třetice, stejný problém je vztah producent a marketing. Opět, je to jiná pozice, i když ji může zastávat stejný člověk.

Tudíž jistá část práce není vlastně o tom, jaká je role producenta, ale o tom, kolik různých klobouků může mít člověk na pozici producenta v šatníku. A, jak jsem předeslal na začátku svého hodnocení, není překvapivé, že tím víc, čím menší je tým, kde působí. Jsem toho názoru, že by bývalo hodnotnější se ve výzkumu zaměřit víc na skutečný obsah producerské práce (tak jak mu v herním průmyslu rozumíme), tj. jaké používají postupy (agile, waterfall), jaké softwarové nástroje (to autorka okrajově zmiňuje, ovšem např. místo YouTrack píše eutrack), jak se vyrovnávají s problémy, jako je změna specifikace během vývoje (feature creep), špatnými odhady času, prací přesčas (crunch) a podobnými otázkami herního vývoje.

Další oblast, ke které bych se chtěl vyjádřit, je výběr a rozsah oslovených producentů. Vzorek devíti respondentů je dle mého názoru příliš malý na to, aby z něj bylo možné dělat nějaké obecné závěry, jednotné číslo slova data není historika. Rozhovory samotné jsou jistě zajímavé, ale celkově se jedná spíš o žurnalistiku než o vědeckou práci.

Přes zdánlivě negativní komentáře považuji práci za zajímavou a inovativní. V první části obsahuje kompetentně provedené shrnutí stavu českého herního průmyslu, popis vývoje počítačové hry je vesměs správný a přínosný pro každého, kdo se o tomto oboru chce dozvědět více.

Otázky a náměty k diskusi při obhajobě:

Rád bych se zeptal, jaký byl klíč k vybírání producentů, které autorka oslovila, zda oslovila někoho, kdo rozhovor odmítl a zda to nějak zdůvodnil, a v jakém formátu byly rozhovory vedeny, specificky zda se jedná o odpovědi ústní nebo písemné. Autorka též zmiňuje, že respondentům nabídla možnost odpovědi nezveřejňovat, zajímalo by mě, zda ji někdo z respondentů využil.

Další okruh otázek jsou další navazující kroky autorčina výzkumu.

Doporučení práce k obhajobě: **Ano / Ne**
Navrhovaná klasifikace*: **A**
Datum vypracování posudku: 8. září 2023

.....

Jméno oponenta práce
Martin Klíma
(datum a podpis)

* Vysvětlivky hodnocení: A = výborný výkon převyšující daná kritéria, B = nadprůměrný výkon s minimem chyb, C = průměrný výkon s přijatelným počtem chyb, D = přijatelný výkon s větším počtem chyb, E = výkon vykazující minimální naplnění kritérií, F = nepřijatelný výkon.