

Oponentský posudek teoretické bakalářské práce
Barbory Ulrychové „Možnosti financování v herním průmyslu
v České republice“

Načasování tématu myslím nemohlo být ve chvíli, kdy FAMU chystá výuku game designu, lepší. Studentka si vybrala obor, který se dosud na FAMU učil pouze okrajově a byl ve studentských pracích zpracován jen minimálně. Bakalářská práce Barbory přehledně specifikuje postavení českého herního trhu v kontextu herního trhu v ČR obecně. Ukazuje složitost vývoje hry nejen v časovém horizontu, ale velice pěkně definuje i štáb, který je pro vývoj jakékoliv hry nezbytný. Barbora se nevyhýbá ani popisu složitosti uvedení nové hry na trh. Informace často doplňuje vyjádřením profesionálů z oboru, které při psaní práce oslovila a potvrzuje tak v práci popsané závěry.

Podstatná část je věnována financování hry z pohledu českého vývojáře. Velice reálně působí i část věnovaná crowd fundingu, která demaskuje prvotní okouzlení tímto způsobem financování a zdůrazňuje jej především v propagačním kontextu jak z pohledu nastavení B2B tak B2C. Domnívám se, že studentka plně využila rozsáhlých kontaktů s herním průmyslem uvedených v začátku práce a studie se tak nepohybuje jen v teoretické rovině a je zde patrné jasné propojení s praxí. Práci oceňuji i díky nadhledu, který se studentce díky tomu, že není v oboru her plně aktivní, podařil. Tento nadhled je oproti jiným v minulosti obhájeným pracím cenný.

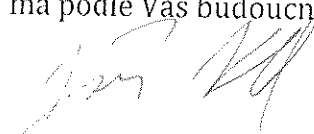
Práce je přehledně členěna do kapitol, ve kterých se nezúčastněný čtenář dozví vše podstatné o problematice vývoje her a specifiku jednotlivých přístupů k financování. Práci bych po korekturách doporučil jako studijní materiál pro všechny studenty a pedagogy FAMU. Pokud bych měl práci něco vytknout, byl by to nedostatečný popis a užití pramenů. I když jde o práci, kde v podstatě nejsou oficiální prameny zaměřené na ČR dostupné, nějaké zdroje by zde popsány být měly vzhledem k užitým informacím, které svůj původ jinde rozhodně mají. Vzhledem ke kvalitě práce ale tuto skutečnost při hodnocení plně opomímám.

Navrhované hodnocení: A

Otázky:

- 1) Je zásadní rozdíl v distribuci pro PC/MAC/konzolové tituly a hrami pro mobilní telefony? Jaká je budoucnost klasických nosičů oproti digitálnímu downloadu?
- 2) Co je častějším zaměřením českých vývojářů - hry pro pc nebo mobilní zařízení?
- 3) Jaký model platby za hry je podle Vás nejvhodnější - mikro transakce nebo klasický model zpoplatnění? Který model má podle Vás budoucnost?

V Praze dne 31. 8. 2016


MgA. Jiří Vlach, Ph.D.