

Hodnocení vedoucího 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		
Vedoucí práce	Ing. Marián Kuruc		

Filantropický přístup k vývoji mobilních her je zaujímavá téma, ktorá si podľa môjho osobného úsudku zaslúži pokrytie diplomovou prácou pre zvýšenie povedomia o pomoci filantropickými činnosťami v rámci herného priemyslu v dnešnom svete, keďže tento priemysel dnes narástol do podoby, kde je najväčším trhom v rámci zábavného priemyslu.

Diplomovú prácu Emy Stoličnej preto vnímam ako zaujímavý príspevok do diskusie, ktorá otvára a následne opisuje túto problematiku pomocou výskumu vo svojej práci, kde vysvetľuje ako organizácie herného priemyslu pomáhajú charitatívnymi činnosťami, či už pomocou priamej finančnej pomoci, alebo činnosťami pre zvýšenie povedomia o danej problematike, napríklad pomocou vývoja takzvaných filantropických hier.

Autorka vo svojej práci na začiatku popisuje herný priemysel, jeho veľkosť a zárobky hier, ktoré rozdeľuje podľa typu platformy, žánru, počtu hráčov, umeleckej reprezentácie a monetizácie, ktoré špecificky opisuje a kde ku každej uvádza niekoľko príkladov. Následne sa venuje téme streamovania, a herných influencerov, kde sa naskytuje príležitosť prvý krát prepojiť túto časť s témou diplomovej práce, ktorú avšak autorka zabudla využiť a poznamenať, že tento kanál sa často používa aj v rámci charitatívnych činností.

V druhej kapitole sa autorka zameriava špecificky na mobilné hry a len zbežne rozoberá jednotlivé žánre mobilných hier, a preto by tu bolo vhodné uviesť viac príkladov. Túto kapitolu následne uzatvára analytickým rozborom popularity a predajnosťou jednotlivých žánrov hier.

V tretej kapitole autorka dopodrobna vysvetľuje postupy komplexného vývoja mobilných hier, definíciami herných mechaník a core loopu, kde správne poznamenáva, že mobilné hry sú primárne free-to-play, a preto je nutné klásť dôraz na core loop tak, aby motivoval hráča hrať pravidelne a investoval skutočné peniaze. Následne správne vysvetľuje ako je veľmi potrebné testovať herné mechaniky a umeleckú stránku hry v rannom štádiu vývoja a zabezpečiť KPIs, pre zvýšenie šance na úspech hry, a taktiež pre získanie finančnej podpory od fondu alebo investora, ktoré následne detailne opisuje. Ku koncu kapitoly autorka definuje mobilné KPIs, ktoré sa štandardne využívajú v rámci herného priemyslu a na ich overenie opisuje spôsoby získavania hráčov pomocou rôznych foriem UA kampaní.

Konečne v štvrtej časti teoretickej práce sa autorka dostáva k podstate témy, kde hneď v úvode správne vysvetľuje pojem filantropia, a typy aktivít v rámci herného priemyslu. Nasleduje súhrn známych osobností, kde autorka detailne popisuje charitatívne činnosti a špecifické sumy finančných darov a fondov najznámejších herných firiem, ako Activision Blizzard, Tencent, Epic Games a Humble Bundle.

Neskôr sa dostáva k téme "Games for Good", kde popisuje ako sa vyvíjajú hry malých aj veľkých štúdií, pre zvýšenie podvedomia o problematikách mentálneho zdravia, sexuálnej orientácie, rasizmu, diskriminácie, depresie a boji s rakovinou, v hrách ako Gris, Life is Strange, Last of Us: Part 2 a Detroit: Become Human. Autorka následne opisuje hry na výskum a medicínsku pomoc, kde poskytuje zaujímavý príklad hry EndeavorRX, ktorá bola schválená FDA na predpis a je určená na alternatívnu liečbu ADHD.

Ema Stoličná v závere po kvalitnom výskume a poskytnutí dostatočných príkladov správne konštatuje, že hry primárne určené na filantropický účel zatiaľ neboli schopné komerčného úspechu na pokrytie vývojových nákladov, a následne prispieť na dobročinnú organizáciu. Hry, ktorým sa komerčný úspech podaril, pokrývajú tématiku filantropie len okrajovo.

Otázka k obhajobe: Ako by autorka vlastnými slovami definovala filantropiu a ako aktuálne pokrývajú filantropiu firmy herného priemyslu? (typy aktivít, konkrétne príklady).

Kontrola plagiátorství byla negativní/pozitivní – systém našel shodu 0 %.

Návrh klasifikace: B - velmi dobře

V(e) Bratislave dne 24.8.2020

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte