

**Studijní program**  
Ekonomika a management

**Studijní obor**  
Management

**Akademický rok**  
2017/2018

**Název práce**  
Gamification in Human Resource Management

**Řešitel**  
Nataliya Kachur

**Vedoucí**  
Mgr. Ing. Pavel Král, Ph.D.

**Oponent**  
Ing. Michal Novák, Ph.D.

### Hodnocení práce

|                                                                                                    |                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| Vymezení cíle a jeho naplnění                                                                      | <b>výborně</b>                  |
| Logická stavba a členění práce                                                                     | <b>výborně</b>                  |
| Práce s literaturou, citace, syntéza zdrojů, přehled o dosavadním stavu bádání v dané oblasti      | <b>výborně</b>                  |
| Adekvátnost použitých metod, jejich argumentace a způsob použití                                   | <b>výborně nebo velmi dobře</b> |
| Hloubka a správnost provedené analýzy (ve vztahu k cílům), její teoretické a konceptuální ukotvení | <b>výborně nebo velmi dobře</b> |
| Vlastní přínos studenta                                                                            | <b>výborně nebo velmi dobře</b> |
| Využitelnost výsledků práce v praxi/teorii                                                         | <b>výborně</b>                  |
| Formální úprava a náležitosti práce (soulad s šablonou kvalifikační práce), rozsah práce           | <b>výborně</b>                  |
| Jazyková a terminologická úroveň práce                                                             | <b>výborně nebo velmi dobře</b> |

*Poznámka: Výsledná známka nemusí být aritmetickým průměrem jednotlivých hodnocení.*

### Slovní hodnocení o rozsahu alespoň 200 slov

Předkládaná práce se zabývá fenoménem gamifikace v HRM. Cílem práce bylo stanovení představit koncept gamifikace ve vybraných manažerských oblastech a možnost jeho využití na příkladech. Autorka práci rozdělila na tři hlavní kapitoly. V první kapitole autorka definuje pojmy a samotný koncept. Ve druhé kapitole aplikuje gamifikační koncept do tří oblastí a představuje v každé z nich případovou studii. Ve třetí kapitole syntetizuje své poznatky do manažerských doporučení.

Celkově bych chtěl vyzdvihnout schopnost autorky použít soudobé primární zahraniční akademické zdroje. Prokazuje tím, že je schopna analyzovat a syntetizovat poznatky v souladu se state-of-the-art oboru. Stavba předkládaného textu je logická a funkční. Práce je psána srozumitelně v anglickém jazyce (na velmi dobré úrovni nerodilého mluvčího v bakalářském stupni studia). Argumenta je logická a podpořena relevantními aktuálními zdroji. Vzhledem k dobrému zpracování je možná paradoxně pro českou odbornou komunitu trochu škoda, že je psána v anglickém jazyce, jelikož by text v českém jazyce na stejné odborné úrovni měl výrazněji přidanou hodnotu např. v překladu termínů pro jejich další užití v českém jazyce.

Připomínky (otázky) k předkládané práci mám tyto:

- 1) V práci by měla být lépe představena, vzhledem k volbě práce přehledového typu, metodologie (systém) literární rešerše. Ačkoliv není jasně deklarováno, že se jedná o systematickou literární rešerši (systematic review), tak bych tento přístup doporučil (použitím např. metodologie Prisma). Především z důvodu, že v této podobě nelze autorčin přístup verifikovat, replikovat, případně jej rozšiřovat, jelikož není jasné, jaká konkrétní „including“ a „excluding“ kritéria pro výběr zdrojů aplikovala.

- 2) Moc jsem nepochopil užití SWOT metodiky v kapitole 3. Ačkoliv nelze nesouhlasit s tím, co je v jednotlivých částech napsáno, dle mého názoru je to zbytečné „napasování“ metodiky (primárně určené na analýzu konkrétního vnitřního a vnějšího prostředí organizace) na argumentaci využití konceptu. Je tedy otázkou, zda by nestačilo tuto část rozdělit jednodušeji např. na výhody a nevýhody. (Ale to je spíše taková věc k zamyšlení. Našel jsem rychlým dotazem v Google Scholar akademické zdroje, kde se diskutuje možnost využití SWOT analýzy na argumentaci konceptů, případně technologií. Otázkou zde zůstává, zda na argumentace konceptů neexistují vhodnější rámce.)

Celkově považuji předkládanou práci za velice zdařilou. Autorka diskutuje aktuální téma vybrané odborné oblasti. Odborná úroveň je v souladu se state-of-the-art oboru. Doporučuji autorce v její další odborné činnosti pokračovat v tématu a ve spolupráci s vedoucím práce provést systematickou rešerši (ustálenou metodikou) zvolené tematické oblasti a tu následně publikovat jako akademický článek.

### **Otázky k obhajobě (1–2 otázky)**

Vysvětlíte systém (metodiku) své literární rešerše představované v práci.

Dovedete si představit obor, kde by byla gamifikace (vyložene) nevhodná?

### **Doporučené hodnocení**

Práci **doporučuji** k obhajobě a navrhuji hodnocení **výborně**.

**Datum**

31. 5. 2018

**Podpis**

Ing. Michal Novák, Ph.D.

