

## I. OSOBNÍ A STUDIJNÍ ÚDAJE

Příjmení: **Černák** Jméno: **Samuel** Osobní číslo: **515743**  
Fakulta/ústav: **Fakulta informačních technologií**  
Zadávající katedra/ústav: **Katedra softwarového inženýrství**  
Studijní program: **Informatika**  
Specializace: **Manažerská informatika**

## II. ÚDAJE K BAKALÁŘSKÉ PRÁCI

Název bakalářské práce:

**Grafit.games - Komercializace projektů studentských her**

Název bakalářské práce anglicky:

**Grafit.games - Commercialization of Student Game Projects**

Jméno a pracoviště vedoucí(ho) bakalářské práce:

**Bc. Ondřej Brém, MSc. katedra softwarového inženýrství FIT**

Jméno a pracoviště druhé(ho) vedoucí(ho) nebo konzultanta(ky) bakalářské práce:

Datum zadání bakalářské práce: **21.02.2025**

Termín odevzdání bakalářské práce: **16.05.2025**

podpis vedoucí(ho) ústavu/katedry

podpis děkana(ky)

## III. PŘEVZETÍ ZADÁNÍ

Student bere na vědomí, že je povinen vypracovat bakalářskou práci samostatně, bez cizí pomoci, s výjimkou poskytnutých konzultací. Seznam použité literatury, jiných pramenů a jmen konzultantů je třeba uvést v bakalářské práci.

\_\_\_\_\_

Datum převzetí zadání

Černák Samuel  
\_\_\_\_\_

Podpis studenta

## I. OSOBNÍ A STUDIJNÍ ÚDAJE

Příjmení: **Černák** Jméno: **Samuel** Osobní číslo: **515743**  
Fakulta/ústav: **Fakulta informačních technologií**  
Zadávající katedra/ústav: **Katedra softwarového inženýrství**  
Studijní program: **Informatika**  
Specializace: **Manažerská informatika**

## II. ÚDAJE K BAKALÁŘSKÉ PRÁCI

Název bakalářské práce:

**Grafit.games - Komericializace projektů studentských her**

Název bakalářské práce anglicky:

**Grafit.games - Commercialization of Student Game Projects**

Pokyny pro vypracování:

Goal:

To design and test a mechanism of advancing student projects from semester or final project phase to commercial distribution with profit shared among team members.

Instructions:

1. Analyze needs of student videogame projects from potential commercialization point of view
2. Analyze faculty environment regarding advancing student projects to the business sphere. Additionally research similar mechanisms on other faculties/universities both in Czech Republic and abroad.
3. Identify exemplary project candidates for a pilot run.
4. Design mechanism of student videogame projects commercialization that will be financially sustainable without faculty's resources.
5. Choose a pilot game project and test designed mechanisms on it.
6. Document steps to make a methodology so it can be replicable.

Seznam doporučené literatury: