**Využitie herných konzol a virtuálnej reality na pomoc pri rehabilitácii fyzicky znevýhodnených ľudí.**

Na základe osobnej skúsenosti s konzolami Nintendo Wii, Play Station VR a X-BOX kinect, som sa rozhodol venovať práve tejto téme. Vo svojej práci budem hodnotiť využitie konzol pri rehabilitácii pre konkrétne typy ochorení (ako sú napr. mŕtvica, detská mozgová obrna alebo rôzne kardiologické ochorenia) a taktiež budem porovnávať viaceré štúdie zamerané na danú oblasť. Poznatky z praxe týchto štúdií budem zhromažďovať a rozoberať jednotlivé metódy skúmania, postupy prác a aj samotný efekt používania konzol na liečbu fyzických ochorení u konkrétnych ľudí.

*Článok ktorým som sa motivoval: https://www.scielo.br/j/anp/a/cxHGxdMcxbPg5JHbwsJW8sy/abstract/?lang=en*