

# Virtuálna realita vo vzdelavacom systéme\*

Patrik Kozlík

Slovenská technická univerzita v Bratislave  
Fakulta informatiky a informačných technológií  
xkozlik@stuba.sk

2. november 2020

## Abstrakt

...

## 1 Úvod

Virtuálna realita v nedávnej dobe dosiahla veľkého rozmachu. Stala sa viac dostupná pre väčšie počty ľudí a hlavne čo je najdôležitejšie častejšie a častejšie sa s ňou začali stretávať aj obyčajní ľudia mimo IT sektoru. Vďaka tomu sa stala komerčná a dosiahla väčšej pozornosti, čo znamená že dostala viac možností a financií na rozvoj.

Avšak ohľadom virtuálnej reality v dnešnej dobe sa nám naskytáva otázka. Vieme že je využitá vo veľkom počte vďaka komercii ale je aj dostatočne využívaná vo vzdelavacom systéme na takej úrovni ako by mala byť? 2

Základom je zistenie výhod a nevýhod virtuálnej reality aby sme vedeli s čím pracujeme a čo môže narušiť alebo urýchliť proces jej implementácie do vzdelávania. 3

Jednou z hlavných častí je už samotná implementácia virtuálnej reality do škôlok, škôl, či do zariadení pre ľudí so špeciálnymi potrebami, kde môže byť veľmi prospešná a náčná. 4

No aby sme nezabudli vzdelávací proces neprebíha len v školách ale aj v múzeách, ktoré sú založené na približovaní histórie návštevníkovi, čo nám vie virtuálna realita predstaviť zábavnejšou a vizuálnou formou. 5

Potenciálnym prepojením virtuálnej reality v múzeách a vzdelávania v školách by sme mohli dosiahnuť veľmi žiaduce účinky na vzdelanosť študentov a zvýšiť ich motiváciu k štúdiu s pomocou tejto zábavnej formy. 6

## 2 Virtualna realita

---

\*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2020/21, vedenie: Martin Sabo

### 3 Výhody a nevýhody virtuálnej reality

#### 3.1 Výhody

#### 3.2 Nevýhody

**Veľmi dôležitá poznámka.** Niekedy je potrebné nadpisom označiť odsek. Text pokračuje hneď za nadpisom.

### 4 Škôlky, školy a pomocné zariadenia

### 5 Virtuálna realita v múzeách

### 6 Virtuálna realita v múzeách v spojení so sochárstvom

### 7 Záver

## Literatúra

- [1] James O. Coplien. *Multi-Paradigm Design for C++*. Addison-Wesley, 1999.
- [2] Czarnecki and Chang Hwan Peter Kim. Cardinality-based feature modeling and constraints: A progress report. In *International Workshop on Software Factories, OOPSLA 2005*, San Diego, USA, October 2005.
- [3] Krzysztof Czarnecki, Simon Helsen, and Ulrich Eisenecker. Staged configuration through specialization and multi-level configuration of feature models. *Software Process: Improvement and Practice*, 10:143–169, April/June 2005.
- [4] Carnegie Mellon University Software Engineering Institute. A framework for software product line practice—version 5.0. [http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame\\_report/](http://www.sei.cmu.edu/productlines/frame_report/).