**Simulácie vo virtuálnej realite s využitím gamifikácie za účelom vzdelávania a prípravných kurzov**

**2. Vysvetlenie pojmov**

**2.1 Gamifikácia**

Gamifikáciou sa označuje moderný termín uplatňovania (implementácie) herných prvkov a princípov (mechaník) do neherného sveta. Gamifikácia sa stala v dnešnom svete veľmi rozšírená a populárna najmä kvôli vývoju techniky a rozvoju používania interaktívnych metód. Účely gamifikácie sú rôzne - od podpory do riešenia istého problému, motivácie do vzdelávania až po marketingové kampane. Cieľovou skupinou môže byť takmer ktokoľvek, avšak väčšinou sú ňou študenti.

*%v prípade tohto článku na vzdelávanie a prípravné výcviky.*

*%gamifikácia robí úlohy zaujímavejšie*

Source: <https://ii.library.jhu.edu/2014/05/13/what-is-gamification-and-why-use-it-in-teaching/>

<https://books.google.sk/books?hl=en&lr=&id=IOu9kPjlndYC&oi=fnd&pg=PA3&dq=gamification&ots=kJOtZHlSZ0&sig=W7jCVXAk1LGu9-LLEciLzEIBIUs&redir_esc=y#v=onepage&q=gamification&f=false> (s.4)

**2.2 Virtuálna realita**

Virtuálna realita (VR) je simulácia pomocou počítačovej technológie, ktorá umožňuje vytvoriť prostredie takmer autentické s reálnym svetom.

Na to, aby sme mohli takéto prostredie dostatočne hodnoverne simulovať potrebujeme príslušenstvo, ktoré nám to umožní. Tým sú napríklad VR okuliare slúžiace ako 360° obrazovka, ovládače do rúk na manipuláciu s prostredím a nejaký hardware a softvér na spustenie aplikácie. Existuje ale mnoho ďalších komponentov, ktoré sa dajú použiť na realistickejšiu simuláciu s výsledkom lepšieho zážitku.

Source: <https://guides.library.utoronto.ca/c.php?g=607624&p=4938314>