

# Vzdelávanie pomocou virtuálnej reality

Samuel Petrík

Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií

xpetriks3@stuba.sk

00000000

13.10. 2022

School of Hard Knocks

SOCI4568 L01 Sociology of Physics

For: Professor Y.R.U StillHere

---

## Abstrakt

Virtuálna realita (VR) má v dnešnej dobe široké uplatnenie. Existujú rôzne platformy virtuálnej reality, ktoré sú v podstate podobné, no môžu mať špecifické využitie v odlišných oboroch. Celosvetovo známe je využitie virtuálnej reality v hrách. Hráč prežíva hru intenzívnejšie, má z nej lepší zážitok a dokáže robiť veci ktoré by bez VR nedokázal. A práve preto má využívanie virtuálnej reality veľký význam aj vo vzdelávaní. Študenti môžu využiť virtuálnu realitu na vizualizáciu a realizáciu projektov, štruktúr či objektov, ku ktorým nemajú prístup, alebo by ich bolo zložité zrealizovať fyzicky. Štúdium je tým obohatené o zážitok a nové zručnosti, vďaka čomu získavajú študenti väčšiu motiváciu do štúdia a učivo si vedia efektívnejšie osvojiť.

## 1 Úvod

ahoj ahoj ahoj Uvedte explicitne štruktúru článku. Tu je nejaký príklad. Základný problém, ktorý bol naznačený v úvode, je podrobnejšie vysvetlený v časti 2. Dôležité súvislosti sú uvedené v častiach 4 a 5. Záverečné poznámky prináša časť 6.

## 2 Nejaká časť

Z obr. 1 je všetko jasné.

Aj text môže byť prezentovaný ako obrázok. Stane sa z neho označný plávajúci objekt. Po vytvorení diagramu zrušte znak % pred príkazom `\includegraphics` označte tento riadok ako komentár (tiež pomocou znaku %).

Obr. 1: Rozhodujúci argument.

### 3 Iná časť

Základným problémom je teda... Najprv sa pozrieme na nejaké vysvetlenie (časť 3.1), a potom na ešte nejaké (časť 3.1).<sup>1</sup>

Môže sa zdať, že problém vlastne nejestvuje [Cop99], ale bolo dokázané, že to tak nie je [CHE05, CK05]. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory [SEI]. Dôležité veci možno *zdôrazniť kurzívou*.

#### 3.1 Njaké vysvetlenie

Niekedy treba uviesť zoznam:

- jedna vec
- druhá vec
  - x
  - y

Ten istý zoznam, len číslovaný:

1. jedna vec
2. druhá vec
  - (a) x
  - (b) y

#### 3.2 Ešte nejaké vysvetlenie

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

---

<sup>1</sup>Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.

## 4 Dôležitá časť

## 5 Ešte dôležitejšia časť

## 6 Záver

## Literatúra

- [CHE05] 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.
- [CK05] Krzysztof 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.
- [Cop99] James O. Coplien. *Multi-Paradigm Design for C++*. Addison-Wesley, 1999.
- [SEI] 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/).