

Hry s rozšířenou realitou a ich využitie pri vzdelávaní*

Tomáš Horička

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

23. október 2022

Abstrakt

...

1 Úvod

Cieľom článku je opísať výhody a využitie hier s rozšírenou realitou pri vzdelávaní. Vďaka 3D priestorovej vizualizácii dokážu študenti jednoduchšie a hravo pochopiť aj zložitejšie koncepty. Pomocou rozšírenej reality sa študenti môžu naučiť napríklad anatómiu ľudského tela. Rozšírená realita dokáže taktiež oživiť rôzne historické alebo kultúrne pamiatky. Dokáže študentom priblížiť aj abstraktnejšie koncepty ako napríklad rôzne odvetvia matematiky alebo iných vied. Článok sa zároveň zaoberá históriou a vývinom týchto hier. Napríklad ako sa rozšírená realita postupne stala dostupnejšou vďaka enormnému technologickému pokroku mobilných telefónov. V dnešnej dobe je táto technológia dostupná na každom smartfóne.

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.

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2015/16, vedenie: Meno Priezvisko

3 Iná časť

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

Môže sa zdať, že problém vlastne nejestvuje [2], ale bolo dokázané, že to tak nie je [3, 4]. Napriek tomu, aj dnes na webe narazíme na všelijaké pochybné názory [1]. 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.

4 Dôležitá časť

5 Ešte dôležitejšia časť

6 Záver

Literatúra

- [1] Wolfgang Broll, Irma Lindt, Iris Herbst, Jan Ohlenburg, Anne-Kathrin Braun, and Richard Wetzel. Toward next-gen mobile ar games. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 28(4):40–48, 2008.
- [2] James O. Coplien. *Multi-Paradigm Design for C++*. Addison-Wesley, 1999.
- [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.

¹Niekedy môžete potrebovať aj poznámku pod čiarou.

- [4] 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.