



ZADÁNÍ BAKALÁ SKÉ PRÁCE

Název: Výuková aplikace pro systémy virtuální reality
Student: Marián Hlavá
Vedoucí: Ing. Ji í Chludíl
Studijní program: Informatika
Studijní obor: Web a multimédia
Katedra: Katedra softwarového inženýrství
Platnost zadání: Do konce zimního semestru 2018/19

Pokyny pro vypracování

Cílem bakalá ské práce je vytvo it interaktivní výukovou aplikaci, který seznámí hrá e herny virtuální reality se systémem HTC Vive.

1. Analyzujte formy vybraných výukových aplikací využitelných pro systémy virtuální reality.
2. Analyzujte funk ní a nefunk ní požadavky zam stnanc a hrá e herny virtuální reality.
3. Navrhn te scéná výuky s d razem na asovou efektivitu a výsledky analýz.
4. Implementujte výukovou aplikaci pro systém virtuální reality HTC Vive.
5. Výukovou aplikaci podrobte integra ním a uživatelským test m.

Seznam odborné literatury

Dodá vedoucí práce.

Ing. Michal Valenta, Ph.D.
vedoucí katedry

prof. Ing. Pavel Tvrdík, CSc.
d kan

V Praze dne 26. února 2017