

## **Abstrakt**

KUBRIČAN, Tomáš: *Pohyb zachytávajúce technológie a ich vplyv na hernú sféru.*

V tejto práci sa sústreďíme na technológie zachytávajúce pohyb človeka pri hraní hier a ich vplyv na hernú sféru. Budeme sa venovať tomu, ako tieto technológie fungujú a čo všetko je možné s nimi dosiahnuť. Zameriame sa na to, ako tieto technológie môžu prispieť k zvýšeniu aktívneho pohybu človeka pri hraní hier, ako aj na to ako by mohli pomôcť zdravotne postihnutým ľuďom pri hraní hier. Taktiež sa pozrieme na to, aké výhody môžu mať tieto technológie pri vytváraní hier, ktoré využívajú ako vstup emócie hráča na zlepšenie herného zážitku. Na záver si uvedieme niektoré ďalšie technológie vo vývoji a aký dopad by mohli mať na hernú sféru.

Zdroj, ktorý ma usmernil k téme:

<https://www.gamespress.com/Use-your-body-as-a-game-controller-with-AXIS-motion-tracking-technolog>

Ostatné zdroje:

<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6656866>

<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1124772.1124936>

<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6549366>

<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.144.1639>