

Abstrakt

Název:

Využití virtuální reality pro diagnostiku „citu pro hru“ na příkladu ledního hokeje.

Cíl:

Cílem diplomové práce, je zjistit možnosti využití virtuální reality pro evaluaci „citu pro hru“. Dále zjistit, jestli se různá úroveň probandů promítá do úrovně „citu pro hru“.

Metodika postupu:

Soubor pro výzkum:

Naším cílem je otestovat pět různě výkonnostních skupin a vyhodnotit, v jaké míře se u těchto hráčů mění „cit pro hru“. V každé skupině evidujeme od 34 po 74 probandů. V celkovém součtu se dostáváme k výslednému počtu 252 probandů.

Statistické metody:

Základní deskriptivní statistika, MANOVA analýza, Korelační analýza, Kanonická korelace.

Závěr:

Náš výzkum by mohl být velkým přínosem pro sportovní veřejnost. Věříme, že výsledky našeho výzkumu osloví kluby, které měly dosud pochybnosti o kladném přínosu virtuální reality do ledního hokeje.

Klíčová slova:

Virtuální realita, lední hokej, diagnostika, probandi