



UNIVERZITA KARLOVA  
PEDAGOGICKÁ FAKULTA  
Katedra informačních technologií a technické výchovy

## POSUDEK VEDOUCÍHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno a příjmení autora: **Stanislav Zdych**

Studijní program: **Specializace v pedagogice**

Studijní obor: **Informační technologie se zaměřením na vzdělávání**

Název tématu práce v českém jazyce: **Procesní model pro tvorbu aplikací VR**

Rok odevzdání: **2022**

Jméno a tituly vedoucího: PhDr. Tomáš Jeřábek, Ph. D.

Pracoviště: Katedra informačních technologií a technické výchovy

Kontaktní e-mail: [tomas.jerabek@pedf.cuni.cz](mailto:tomas.jerabek@pedf.cuni.cz)

### **I. Základní náležitosti listinné podoby práce:**

Předložená práce má rozsah 75 stran, rozsáhlý citační aparát a z hlediska formálních náležitostí splňuje veškeré požadavky na bakalářskou práci.

### **II. Obsah a odborná úroveň práce:**

Cíle a struktura práce jsou srozumitelně a korektně vymezeny v samostatné kapitole v úvodu práce.

V teoretické části se autor postupně zabývá podstatou virtuální reality a popisem příbuzných konceptů. Dále autor popisuje hlavní charakteristiky VR a její technologie. V této části práce se autor rovněž věnuje historickému vývoji technologií.

Teoretická část je stavěna logicky, text je psán srozumitelně a autor v něm prokazuje vysokou erudovanost v dané problematice, zejména u technologicky zaměřených částí práce.

V praktické části se autor věnuje návrhu procesního modelu, resp. univerzální šablony virtuální aplikace typu „muzea“. V kapitole 7.1 popisuje jednotlivé komponenty dané šablony a funkcionalitu vytvořených skriptů a objektů (tzv. prefabrikátů). V kapitole 7.2 následně popisuje způsob, jakým s danou šablonou pracovat při vytváření vlastní aplikace včetně souvisejících procesů jako příprava a import 3D grafiky do vývojového prostředí. V rámci praktické části práce autor rovněž vytvořil ukázkou implementace vytvořené šablony v podobě aplikace virtuálního vojenského muzea. Daná ukáзка je zpracována na vysoké úrovni a demonstruje hlavní funkční prvky modelu.

### **III. Výsledky a přínos práce**

Téma je vysoce aktuální, VR se v posledních letech stále více stává atraktivnější a také dostupnější široké veřejnosti i vzdělávacím institucím. Problémem, který se tato práce snaží řešit, je přitom obsah, resp. možnost snadného a dostupného vytváření vlastních aplikací. Přínos práce v kontextu výše zmíněného spatřuji především v přiblížení procesu tvorby VR aplikací a usnadnění jejich vývoje. Na procesní model je možné navázat a vytvořit další typové šablony pro edukační účely.

### **IV. Zpracování a celková úroveň práce**

Z hlediska typografického a grafického je práce na vysoké úrovni. To se týká i zpracování praktické části. Autor projevil při zpracování práce adekvátní znalosti a v práci se odráží jeho vysoká znalost tématu a vzhled do problematiky vývoje VR aplikací.

Práci doporučuji uznat jako práci bakalářskou.

V Praze dne: 15. 5. 2022

.....  
podpis