

Název práce: **Virtuální realita: historie imerzivních praktik a vize budoucnosti**

Typ práce: bakalářská

Hodnocení práce: **velmi dobře**

Vedoucí práce: Mgr. Dita Malečková

Oponent práce: Mgr. Jakub Fiala

Řešitel práce: Václav Trunec

### **Slovní hodnocení práce**

Předložená bakalářská práce studenta Václava Trunce si již ve svém názvu stanovila velmi smělý cíl a to zejména ve své druhé části. Formálně je rozdělena na teoretický výklad problematiky a praktickou část věnovanou kvantitativnímu dotazníkovému šetření.

Při čtení úvodních kapitol se lze jen stěží ubránit dojmu, že má de facto tři úvody (předmluvu, úvod a úvod do virtuální reality a imerzivních praktik); minimálně jednu část by bylo možné vynechat, resp. spojit ji s jinou částí, aby byl text kompaktnější; větší plocha (nyní má každá ze zmíněných částí jen jednu stranu) by autorovi zároveň umožnila text lépe vystavět a čtenář by se mohl do textu i lépe ponořit.

Kapitola 3. (věnovaná historii imerzivních praktik) nabízí přesně to, co je slíbeno dříve, jde o poměrně srozumitelný výklad, který čtenáře zbytečně nenudí, snad právě proto, že autor vybírá skutečně jen některé klíčové okamžiky, a je ve svojí podstatě příjemným exkurzem. Co kapitole ovšem vytknout lze je absence bližšího provázání se zdroji. Považuji to za důležité už jen z toho důvodu, že se jedná dle slov samotného autora o kapitolu nejdelší (s. 11 - 23). Seznam použité literatury toto potvrzuje, obsahuje totiž pouze 18 titulů, ale na druhou stranu se jedná kromě jediného výhradně o zdroje cizojazyčné. Kapitola 4. potom navazuje na předcházející historický přehled a je jejím logickým prodloužením do současnosti, což je realizováno skrze popis současných dostupných modelů.

V 5. kapitole se autor pokusil vysvětlit východiska i průběh jím realizovaného dotazníkového šetření, a ačkoliv k metodologii lze mít oprávněné připomínky (např. je v textu deklarována operacionalizace hypotéz, avšak v práci není rozepsána), a i s ohledem na celkový počet respondentů (204) je nutné brát jeho výsledky s rezervou (pro stratifikaci respondentů byl ze sociodemografických údajů použit jen věk), není obvykle, že se studující v bakalářské práci pouští do kvantitativního výzkumu, v tomto směru je nutné autorovu snahu ocenit.

Naneštěstí právě problematika věku a zcela nerovnoměrného zastoupení dvou vymezených

skupin respondentů je nejslabším bodem analýzy, o kterou se autor opírá; jeho závěry tak v mnoha případech vyznívají naprázdno.

V rámci obhajoby bych se autora rád zeptal, v čem spatřuje největší úskalí masového zapojení virtuální reality (imersivních náhlavních souprav) do neherních situací běžného života?

Práci doporučuji k obhajobě.

### Hodnotící tabulka

Aspekty práce	Vysvětlení	Možné hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu	<i>viz textová část posudku (20 b.)</i>	0 – 40 bodů
přínos práce	<i>viz textová část posudku (10 b.)</i>	0 – 20 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. zdrojů	<i>zdroje jsou odkazovány korektně vzhledem k autorům, nechybí seznam použité literatury a to včetně cizojazyčných titulů, pouze jejich množství by mohlo být větší (15 b.)</i>	0 – 20 bodů
slohové zpracování	<i>zvolený styl je vhodný, rozsah práce je odpovídající (15 b.)</i>	0 – 15 bodů
gramatika textu	<i>jazyková úroveň je dobrá (5 b.)</i>	0 – 5 bodů
<b>CELKEM</b>	<b>65 bodů (velmi dobře)</b>	

### Výsledné hodnocení práce

Bodový zisk za práci	Hodnocení práce
0 – 50 bodů	Neprospěl, nedoporučeno k obhajobě
51 – 60 bodů	Dobře (3)
<b>61 – 80 bodů</b>	<b>Velmi dobře (2)</b>
81 – 100 bodů	Výborně (1)

V Praze dne 9. 6. 2017

.....

Mgr. Jakub Fiala