



POSUDEK VEDOUcíHO BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Jiří Tomášek

Název práce: Možnosti využití virtuální reality

Autor posudku: Václav Zubr

Cíl práce: Cílem práce je představit virtuální realitu a analyzovat její uplatnění v prostředí společnosti ŠKODA AUTO. Práce je v rámci jejího cíle dále zaměřena na analýzu kategorií virtuální reality, popis fungování virtuální reality a případy jejího využití v různých odvětvích podnikatelské sféry. Rovněž je v práci popsán aktuální stav zkoumaného tématu (především novinky a problematiky spojené s virtuální realitou a jejím vývojem).

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vymezení cíle a jeho naplnění	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování teoretických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava a náležitosti práce	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vlastní přínos studenta	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Využitelnost výsledků práce v teorii (v praxi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

V rámci kontroly anti-plagiátorským systémem byla vykázána shoda 0 %, nebyla nalezena žádná shoda. Autor v práci řádně cituje a práce je originálním dílem autora.

Dílní připomínky a náměty:

Teoretická část práce je zaměřena na představení možností virtuální reality, rozdělení jednotlivých typů VR, použití ve specifických oblastech jak zábavní, tak i komerční sféry.

V praktické části bylo využito rozhovorů se zaměstnanci vybraných oddělení, následnému zpracování kapitol, korektuře z důvodu obchodního tajemství společnosti. Autor praktickou část práce pojal jako případovou studii ukazující využití virtuální reality ve společnosti Škoda Auto a.s., z tohoto důvodu nestanovil výzkumné otázky, které by napomohly propojit metodiku se shrnutím výsledků. Závěry a doporučení jsou vzhledem k velikosti společnosti spíše možnou úvahou nad touto problematikou.

Autor pro zpracování práce využil celkem 40 zdrojů, díky aktuálnosti a modernosti tématu jsou většinou využity odborné časopisecké či online zdroje, které jsou ve většině případů 2020+.

V průběhu psaní práce autor pracoval svědomitě a systematicky, přicházel s vlastními nápady, připomínky vedoucího zpracoval. Na práci je znatelná osobní zkušenost autora, zájem o téma a spolupráce s praxí, která byla přínosem pro zpracování této práce.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce jako celek splnila stanovený cíl a výsledky mohou být pro daný podnik využitelné do budoucna. Práce je dle mého názoru v souladu s požadavky na bakalářskou práci, a proto ji doporučuji k obhajobě.

Otázky k obhajobě:

1. Kde vidíte Vy osobně využití virtuální reality v komerční sféře například v roce 2035, který bude dle EU milníkem pro automobilový průmysl?
2. Rozvoj VR v herním průmyslu je zatím pomalý, co „brání“ masovému rozvoji této formy zábavy (uvažujte i jiné než finanční důvody)?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: B

V Hradci Králové, dne 19. května 2023

podpis