



POSUDEK OPONENTA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Jméno studenta: Jiří Tomášek
Název práce: Možnosti využití virtuální reality
Autor posudku: Ing. Martina Janečková
Cíl práce: Cílem této bakalářské práce je představit virtuální realitu a analyzovat její uplatnění v prostředí společnosti Škoda Auto a.s.

Povinná kritéria hodnocení práce	Stupeň hodnocení (známka)					
	A	B	C	D	E	F
Práce svým zaměřením odpovídá studovanému oboru	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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 type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zpracování praktických aspektů tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod, způsob jejich použití	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka a správnost provedené analýzy	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s literaturou	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba a členění práce	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková a terminologická úroveň	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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 type="checkbox"/>	<input checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Vyjádření k výsledku anti-plagiátorské kontroly

Práce vykazuje 0 % shodu, co se týká antiplagiátorské kontroly je tedy bez problému.

Dílní připomínky a náměty:

Teoretická část obsahuje zevrubný popis využití virtuální reality ve všech možných oblastech, což oceňuji. Doporučila bych však hlubší provázanost s praktickou částí, například podrobnější analýza toho, kde se využívají konkrétně technologie a nástroje používané ve společnosti Škoda Auto jako např. HMD technologie, Powerwall nebo Autodesk VRED, aby pak v praktické části byla jasná provázanost a případně porovnání s využitím těchto nástrojů v jiných společnostech/oblastech. I díky zvolenému tématu práce obsahuje velké množství aktuálních zdrojů, je mezi nimi velké množství online zdrojů jako články na internetu videa atd., což je ale vzhledem k povaze tématu pochopitelné. Práce obsahuje drobné gramatické chyby.

Celkové posouzení práce a zdůvodnění výsledné známky:

Práce je celkově pěkná, cíl je jasně stanovený a naplněný. V práci je vidět autorův zájem a orientace ve virtuální realitě, což dodává práci autenticitu. Na druhou stranu teoretická část by mohla být směřovaná více k technologiím a nástrojům VR které jsou následně popisované v praktické části a které

využívá společnost Škoda Auto. Tedy doporučila bych lepší provázání teoretické a praktické části. Jinak je práce povedená, oceňuji detailní analýzu využití VR ve společnosti Škoda Auto.

Otázky k obhajobě:

- 1) Píšete o mnohých využitích VR. Dokázal byste vymezit, kde nastávají hranice VR, tedy kde podle Vás bude skutečnost vždy přesnější a důležitější než VR?
- 2) V praktické části zmiňujete mnohá využití VR v podniku, v jaké oblasti je podle Vás využití VR pro Škoda Auto nejdůležitější?
- 3) Proč jste si vybral zrovna toto téma pro svou bakalářskou práci a v čem spatřujete hlavní přínos vaší bakalářské práce?
- 4) Na straně 37 zmiňujete, že VR může v podniku přispět k navození duševní pohody, uvolnění a protažení. Uvolnění a duševní pohodu si představit dokážu, jak je tu myšleno protažení? Může být opravdu protažení s pomocí virtuální reality v něčem prospěšnější než ve skutečnosti?

Práci doporučuji k obhajobě.

Navržená výsledná známka: B

V Hradci Králové, dne 18. května 2023

podpis