

Posudek vedoucího bakalářské práce

Student: Daniel Pruška
Číslo studenta: E17343
Název bakalářské práce: Virtuální realita a možnosti jejího využití v podmínkách podniku
Cíl práce: popsat problematiku virtuální reality a ukázat na možnosti jejího využití v jednotlivých oblastech v podmínkách podniku
Vedoucí práce: doc. Ing. Pavel Petr, Ph.D.
Studijní program: B6208 Ekonomika a management
Akademický rok: 2019/2020

Náročnost tématu

	výborně	velmi dobře	vyhovující	nevyhovující	nelze hodnotit
Teoretické znalosti	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vstupní údaje a jejich zpracování	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Použité metody	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kritéria hodnocení práce

	výborně	velmi dobře	vyhovující	nevyhovující	nelze hodnotit
Stupeň splnění cíle práce	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Původnost zpracování tématu	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adekvátnost použitých metod	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hloubka provedené analýzy (ve vztahu k tématu)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logická stavba práce a rozsah	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Práce s českou a zahraniční literaturou včetně citací	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formální úprava práce (text, grafy, tabulky)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jazyková úroveň (styl, gramatika, terminologie)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Využitelnost výsledků práce

	vysoká	střední	nízká	nelze hodnotit
Pro teorii	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pro praxi	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ostatní připomínky k práci

Autor přistupoval k zpracování práce svědomitě. Celkem pravidelně konzultoval (hlavně v období finalizace práce) a relevantní připomínky se snažil zapracovat.

Dle mého názoru byl stanovený cíl splněn. Autor se celkem úspěšně pokusil představit technologii virtuální reality (VR). V druhé části práce ukázal na vybrané oblasti, kde se dnes již běžně VR využívá. Dále se věnoval nastínění i ostatních oblastí v provozu podniku, kde aplikace VR má určitý potenciál ale v našich podmínkách se zatím téměř nevyužívá.

Nedílnou součástí práce je i rámcový přehled základních typů zařízení pro VR, jejich stručný popis včetně parametrů. Autor se zároveň, celkem správně, věnoval i vzájemnému porovnání vybraných zařízení.

Tento přehled může poskytnout, osobě uvažující o využívání VR, celkem dobrou představu o těchto technologiích a alespoň částečně se v této problematice orientovat. A následně si zvolit vhodnou technologii pro řešení svého problému.

Jako vhodný doplněk vidím i stručné seznámení s novou nastupující technologií – rozšířenou realitou (AR).

K využívání technologie VR je třeba mít i odpovídající produkty. K tomu slouží celá řada softwarových produktů, kterým se autor věnuje ve čtvrté části práce.

V páté části se autor pokusil i specifikovat které technologie a software jsou vhodné pro jednotlivé navržené oblasti využití VR.

Po formální stránce nemám vážnější připomínky. Občas bych uvítal trochu přeformulovat některé delší věty. To však nesnižuje úroveň práce.

Vyjádření k výstupům ze systému Theses

Nejvyšší míra shody je menší než 5 %. Práce není plagiát.

Otázky a náměty k obhajobě

1. Která technologie VR vás nejvíce oslovila a proč?
2. Pokuste se porovnat technologie VR a AR z hlediska přínosu pro uživatele.

Závěrečné hodnocení

Práci **doporučuji** k obhajobě.

Tuto bakalářskou práci navrhuji hodnotit známkou: **A**

V Pardubicích 15. 6. 2020

Podpis