Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/25meTEDI007/25
Názov predmetu	virtuálna realita II.
Rozsah	24sC
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Volodymyr Kolbasa (prednášajúci), Mgr. Michal Kabát, PhD. (prednášajúci)

Podmienky na absolvovanie predmetu

Úspešné absolvovanie predmetu podmieňuje pravidelná účasť na výučbe (maximálne 2 absencie).
Študent môže získať spolu 100 bodov (100 %):
Podmienky na absolvovanie predmetu:
- 20 % hodnotenia tvorí prezentácia alpha verzie XR Experience Prototype.
- 50 % hodnotenia tvorí finálna prezentácia XR Experience Prototype.
- 30 % hodnotenia tvorí reflexná správa (2–3 strany).
Pre úspešné absolvovanie predmetu musí študent získať minimálne 56 % bodov (celkovo 56 bodov zo 100).
A 1,0 výborne – vynikajúce výsledky len s minimálnymi chybami ‹92-100 %› B 1,5 veľmi dobre – nadpriemerné výsledky s menšími chybami ‹83-91 %› C 2,0 dobre – vcelku dobré, priemerné výsledky ‹74-82 %› D 2,5 uspokojivo – dobré výsledky, ale vyskytujú sa významné chyby ‹65-73 %› E 3,0 dostatočne – výsledky vyhovujú minimálnym kritériám ‹56-64 %› FX 4,0 nedostatočne – absolvovanie predmetu si vyžaduje vynaložiť ešte značné úsilie a množstvo práce zo strany študenta ‹0-55 %›

Výsledky vzdelávania

Študent po absolvovaní predmetu nadobudne tieto vedomosti, zručnosti a kompetencie
• chápe rolu VR ako nástroja na vyvolanie empatie a podporu spoločenskej zmeny,
• rozumie využitiu VR v psychologickej terapii,
• pozná zásady etického, inkluzívneho a bezpečného XR dizajnu,
• vytvára, testuje a iteruje vlastný XR Experience Prototype,
• analyzuje emocionálne a senzorické aspekty VR dizajnu,
• rozvíja schopnosť tímovej spolupráce, prezentácie a reflexie vlastnej tvorby.

Stručná osnova predmetu

1. Rekapitulácia základov VR/XR
2. Etika a zodpovednosť v XR dizajne
3. VR ako nástroj empatie a spoločenskej zmeny
4. VR v psychologickej terapii
5. Inkluzívny dizajn vo VR
6. Dizajn emócií a atmosfér vo VR
7. Trendy a inovácie v XR (AI, MR, WebXR)

8. Workshop: Alpha verzia prototypu
9. Iterácia 1: spätná väzba a úpravy
10. Iterácia 2: finalizácia
11. Generálka verejnej prezentácie
12. Verejná prezentácia a reflexia

Odporúčaná literatúra

1. Cummings, J. J., & Bailenson, J. N. (2016). How immersive is enough? A meta-analysis of the effect of immersive technology on user presence. Media Psychology, 19(2), 272–309. https://doi.org/10.1080/15213269.2015.1015740
2. Herrera, F., Bailenson, J., Weisz, E., Ogle, E., & Zaki, J. (2018). Building long-term empathy: A large-scale comparison of traditional and virtual reality perspective-taking. PLOS ONE, 13(10), e0204494. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0204494
3. Madary, M., & Metzinger, T. K. (2016). Real virtuality: A code of ethical conduct. Recommendations for good scientific practice and the consumers of VR-technology. Frontiers in Robotics and AI, 3, Article 3. https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00003
4. Rizzo, A. S., & Koenig, S. T. (2017). Is clinical virtual reality ready for primetime? Neuropsychology, 31(8), 877–899. https://doi.org/10.1037/neu0000405
5. Skult, N., & Smed, J. (2020). Interactive storytelling in extended reality: Concepts for the design. In A. L. Brooks, S. Brahnam, & L. C. Jain (Eds.), Technological advancements in interactive collaborative environments (pp. 343–358). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-37643-7_21
6. Slater, M. (2018). Immersion and the illusion of presence in virtual reality. British Journal of Psychology, 109(3), 431–433. https://doi.org/10.1111/bjop.12305
7. Tanderup, S. H. (2020). Player agency in virtual reality: Comparison of scripted and meaningful interactions (Master's thesis, Aalborg University). Aalborg University Project Library. https://projekter.aau.dk/projekter/files/306334567/Med_10_Thesis_setup_2_.pdf