

Informačný list predmetu

Akademický rok 2026/2027

Vysoká škola	Univerzita sv. Cyrila a Metoda v Trnave
Fakulta	FMK UCM
Kód predmetu	KDH/25meTEDI009/25
Názov predmetu	virtuálna realita IV.
Rozsah	24sC
Počet kreditov	2
Vyučujúci	Mgr. Michal Kabát, PhD. (prednášajúci), Mgr. Volodymyr Kolbasa (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 psychologickkej 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 psychologickkej 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