

Název práce: Imerzivní virtuální realita a stárnoucí populace

Typ práce: diplomová

Hodnocení práce: **Výborně**

Vedoucí práce: Mgr. Michaela Slussareff, Ph.D.

Oponent/-ka práce: Mgr. Lukáš Kolek

Konzultant/-ka práce: PhDr. Marie König Dudziaková

Řešitel/-ka práce: Bc. Denisa Lešková

Slovní hodnocení práce

Předložená diplomová práce se zabývá uplatněním imerzivní virtuální reality u seniorů nad 65 let. V teoretické části autorka koncepčně uchopuje virtuální realitu a její historii a žánry. Následně rozebírá péči o seniory a použití VR ve světovém kontextu. Z práce je zřejmé, že autorka má v dané problematice rozhled. Praktická část práce je rozdělena na předvýzkum s odborníky a samotnou terénní studii, kterou hodnotím jako zdařilou. Práce kombinuje kvantitativní a kvalitativní výzkum s ohledem na její rozsah a metodologické ukotvení.

Mé hlavní připomínky směřují spíše k drobným faktickým nedostatkům (str. 9), např. Palmer Luckey představil první prototyp VR headsetu Oculus už v roce 2010. Historie headsetů pro virtuální realitu je však i tak delší (např. Sega VR). Samsung Gear VR (str. 23) se dle mého názoru nedá označit za předchůdce Oculus Go, jelikož nefunguje jako autonomní headset. Počítač schopný provozovat Oculus Rift S se dnes zdaleka nepohybuje okolo 80 000 Kč (str. 23). Existují dnes již také bezdrátová řešení VR headsetů propojená s PC (str. 45).

Zároveň bych pro přehlednost ocenil podrobnější úvod s ohledem na nastolení cílů práce, hypotéz a její struktury. Část o jednotlivém dělení VR, využití a současném technickém pokroku je zajímavá, nicméně její přínos pro samotnou práci by byl větší, kdyby byla vztažena k tématu využití VR seniory, případně cílům práce. Navíc v této části nejsou rozebrány headsety, o kterých v pozdějších fázích práce mluví jednotliví odborníci (např. Oculus Quest, str. 58). Kapitoly 2.5.1 a 2.5.2 by profitovaly ze zahrnutí některých studií, které se tematikou využití VR při práci se seniory zabývaly.

Obecně však zpracování práce považuji za velmi poctivé a zdařilé. Autorka problematiku uchopila komplexně nejen z pohledu využití práce s VR, ale také s ohledem na práci se seniory v ČR. Vzhledem ke stárnoucí populaci v ČR a vzhledem k možným přínosům VR pro volnočasové aktivity seniorů považuji tuto práci za velmi aktuální a unikátní. Zároveň bych chtěl ocenit, že práce k implementaci VR přistupuje kriticky, tedy nepojmenovává pouze výhody, ale také možná rizika plošné implementace VR v domovech seniorů. Provedený výzkum je na dobré úrovni včetně jasněho pojmenování limitů sesbíraných dat.

K využití informačních zdrojů a citování nemám větších připomínek vyjma citace u díla Virtual Reality: Rehabilitation in Motor, Cognitive and Sensorial Disorders, která v práci postrádá autora (str. 27). Práce vychází ze široké základny zdrojů.

Otázky k obhajobě: Existují nějaké studie, které se zabývají využitím VR v práci se seniory za použití podobných testů jako předložená studie?

Jak zapadají do současného empirického poznání výsledky této práce?

Práci považuji za velmi zdařilou a doporučuji ji k obhajobě s hodnocením **Výborně**.

Hodnotící tabulka

Aspekty práce	Vysvětlení	Možné hodnocení
metodologie a věcné zpracování tématu	Práce je metodologicky dobře ukotvena	34 bodů
přínos a novost práce	Práce přináší nové poznatky	18 bodů
citování, korektnost citování, využití inf. Zdrojů	Bez významných nedostatků	19 bodů
slohové zpracování	Práce je napsána čtivě s malými stylistickými nedostatky	13 bodů
gramatika textu	Drobné nedostatky	4 bodů
CELKEM		88

Výsledné hodnocení práce

Bodový zisk za práci	Hodnocení práce
0 – 50 bodů	Neprospěl, nedoporučeno k obhajobě
51 – 60 bodů	Dobře (3)
61 – 80 bodů	Velmi dobře (2)
81 – 100 bodů	Výborně (1)

V Praze dne 28.8. 2019

Lukáš Kolek

jméno a příjmení zhotovitel/-ka posudku