

Průběh obhajoby bakalářské práce:

Obě byly provedeny opožděně bakalářské práce

- 1) Jak byly využity metody jednotlivých a kolektivních pro výběr nákladových souprav v hospodě 5.1?
- 2) Proč nebyl při výběru herního engine vybrán Unreal Engine?
- 3) Dle čeho byl proveden výběr HMD pro provedení v hospodě 5.1?
Proč se mezi porovnanými např. PlayStation VR a někdejšími předry produktů a Windows Mixed Reality?

Obě byly provedeny v rámci distáncí a bakalářské práce?

- 1) Jaké jsou vaše zkušenosti s VR? Jakou mají zkušenost podnikání společnosti s VR?
- 2) Jaké jsou přednosti a nedostatky pro VR? Společnost, školení apod.
- 3) Jak jsou vloženi lidé, pro které realizují VR, pracovní společnosti?
Jak to financují?

Členové zkušební komise:

Doc. Ing. Pavel Kopeček, CSc.
Doc. Ing. Václav Votava, CSc.
Ing. Vojtěch Holub
Ing. Václava Pokorná
Ing. Zdeněk Raab, Ph.D.

Klasifikace:

..... *vyhoví*

Datum obhajoby: 17. června 2019