

Meta Quest 3 – klady a zápory ve výuce

Klady (výhody)

Vysoké rozlišení a kvalita zobrazení – ostrý a plynulý obraz

Samostatné zařízení – není potřeba PC ani kabely

Výrazně vylepšené barevné „passthrough“ – využití pro rozšířenou realitu (MR)

Přesný pohybový tracking – přirozené ovládání

Vhodné pro různé předměty (informatika, biologie, historie aj.)

Podpora vývoje v Unity – žáci mohou vytvářet vlastní aplikace

Velká knihovna dostupných VR aplikací (včetně výukových)

Ergonomický design – pohodlnější než předchozí verze (např. Quest 2)

Výrazný motivační efekt pro žáky, interaktivní učení

Zápory (nevýhody)

Vyšší pořizovací cena (cca 15–18 tis. Kč za kus)

Omezený počet zařízení ve škole – výuka většinou ve dvojicích/střídání

Správa zařízení vyžaduje technickou znalost (aktualizace, instalace)

Omezená výdrž baterie (cca 2–2,5 hodiny), lze řešit přídatným nástavcem

Nutnost řešit hygienu a bezpečnost (dezinfekce, čas ve VR)

Některé výukové aplikace jsou placené nebo nedostupné v regionu

Vyžaduje Meta účet – problematika GDPR, soukromí žáků

Není vhodné pro každého (zdravotní omezení, nutnost přestávek)

Omezená integrace do frontální výuky – spíše pro projektové/praktické využití